Quaderns de cine

n13
Any 2018

Historia, cine y videojuegos

QUADERNS DE CINE

Cine, historia y videojuegos
N. 13, any 2018

Kevin Díaz Alché
(coord.)

VICERECTORAT DE CULTURA, ESPORT I LLENGÜES
UNIVERSITAT D'ALACANT

Rector de la Universitat d'Alacant:
MANUEL PALOMAR

Vicerector de Cultura, Esport i Llengües de la Universitat d'Alacant:
CARLES CORTÉS ORTS

Director del Servei de Cultura de la Universitat d'Alacant:
FAUST RIPOLL DOMÉNECH

Director: Juan A. Ríos Carratalá
Secretari: Israel Gil
Comité de Redacció:
Natalia Contreras de la Llave
Isabel Lifante Vidal
Emilio Soler Pascual

Consell Assesor:
María de los Ángeles Llorca Tonda
Mercedes Martínez-Abarca Oliver
Pedro Payá López
José Raventós Bonvehi
María Jesús Ortiz Díaz-Guerra
Jorge Moya Ballester
Francisco Javier Mora Contreras
Silvia García Ponzoda
John D. Sanderson
Dulcinea Tomás Cámara
Miguel Á. Lozano Ortega
Catalina Iliescu

"Cine, historia y videojuegos"
Kevin Díaz Alché (coord.)

Aula de Cine
Servei de Cultura
Vicerectorat de Cultura, Esport i Llengües
Universitat d'Alacant

Portada: Imagen de "This War of Mine", desarrollado por "11 bit studios", lanzado en noviembre de 2014.

ISSN: 1888-4571
Dipòsit Legal: MU-2192-2007
Fotocomposició: Página Maestra, Murcia

Cap part d'aquesta publicació pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa en cap manera o per cap mitjà, ja siga elèctric, químic, mecànic, òptic, d'enregistrament o fotocòpia, sense el permís previ de l'editor.

ÍNDICE

Presentación 7
Kevin DÍAZ ALCHÉ

Cine, historia y videojuegos

La pervivencia del mito artúrico en el cine y en los videojuegos..... 11
Alberto ASLA y Verónica BARRAGÁN

La construcción de la comunidad y la toma de decisiones morales en entornos digitales. El caso del videojuego *This War of Mine* 23
Emiliano ALDEGANI y Gabriel DETCHANS

El ocaso de la misión jesuita de Japón a través de Martin Scorsese: *Silence* (2016) 37
Kevin DÍAZ ALCHÉ

Novela, cine (TV) y videojuegos: *El Nombre de la Rosa* y *Los Pilares de la Tierra*..... 49
Juan Francisco JIMÉNEZ-ALCÁZAR y Gerardo F. RODRÍGUEZ

La Edad Media en la Edad de Oro del software español..... 63
Fran MATEU

Los conquistadores españoles derrotados. Una mirada desde el cine y los videojuegos..... 85
Silvina MONDRAGÓN y Javier CHIMONDEGUY

La arquitectura como elemento narrativo en *Assassins Creed II*..... 93
María Elisa NAVARRO MORALES

¿Plata o plomo? la sociedad colombiana en el universo *Narcos* 103
Esteban Alejandro SARAVIA GEDES

Notas biográficas 117

Presentación

PRESENTACIÓN

Resulta innegable el tratamiento multidisciplinar y la diversidad de perspectivas con los que *Quaderns de Cine* se lleva acercando al ámbito cinematográfico desde su primer número, hace más de una década. Una industria y un arte, el cine, que se ha consolidado con una historia de más de un siglo, pero que, al igual que los videojuegos, fue concebido en sus orígenes como un mero espectáculo con el que divertir a las masas y, en especial, a las generaciones más jóvenes. En nuestros días, sin embargo, ambas industrias deben verse como fenómenos culturales prácticamente inseparables de sociedades muy dispares y con una capacidad de divulgación inusitada.

Así pues, entendido como engranaje de un enorme aparato capaz de transmitir conocimiento y valores, así como de influir en la opinión pública, esta revista se estrenó observando las utilidades didácticas del cine. Desde entonces, le han seguido otras tantas publicaciones en las que que, entre otros asuntos, se estudió la influencia de la industria cinematográfica en la memoria histórica o cómo el contexto histórico ha influido en su producción, estilo y mensaje. Ahora, siguiendo la estela del pasado número, que trató la estrecha relación entre el cine y la lúdica digital, el presente monográfico se impone la tarea de estudiar la relación entre este binomio y la historia, tratando de deconstruir su forma de transmitirla y sus repercusiones de un modo transversal, traspasando épocas y períodos, viajando en el tiempo y en el espacio.

En este camino, enlazaremos cuestiones tan diversas como la pervivencia de mitos y su retroalimentación, la importancia de una correcta creación de entornos jugables en los videojuegos históricos, el modo en que las producciones audiovisuales pueden influir en la imagen colectiva de una sociedad del pasado, así como el influjo de algunos fenómenos *massmedia* a la hora de generar atractivo por un período concreto, entre otros asuntos. Un amplio abanico de objetivos y perspectivas que permite no sólo servir ayuda y soporte para personas interesadas por motivos académicos o personales, sino que pretende aportar herramientas para un consumo saludable de este tipo de productos.

Dicho esto, querría mostrar mi agradecimiento a las personas que han colaborado en la elaboración del presente número aportando escritos resultado de sus investigaciones fruto de su esfuerzo; al trabajo realizado por mi compañero en tareas de coordinación, el profesor Juan Francisco Jiménez Alcázar de la Universidad de Murcia; y, sobre todo, al apoyo ofrecido por el profesor Juan Antonio Ríos Carratalá, director de *Quaderns de Cine*, sin quien no podría escribir estas líneas.

Kevin DÍAZ ALCHÉ
Coordinador del monográfico
Universidad de Alicante

Cine, historia y videojuegos

LA PERVIVENCIA DEL MITO ARTÚRICO EN EL CINE Y EN LOS VIDEOJUEGOS

Alberto ASLA
Universidad Nacional de Mar del Plata
Verónica BARRAGÁN
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

RESUMEN

El presente artículo se propone, en primer lugar, analizar la figura del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda, trabajando sobre los principales ejes que conforman las tradicionales historias mitológicas. En una segunda instancia, se abordará el imaginario artúrico en las películas *Excalibur* y *King Arthur: Legend of theSword*, además de dos videojuegos, *Tzar: Excalibur y el rey Arturo* y *King Arthur: the role-playingwargame*, con el objetivo de contribuir al estudio de la pervivencia del mito artúrico en la actualidad.

Palabras clave: *rey Arturo, mitología, Historia, cine, videojuegos, adaptaciones.*

ABSTRACT

The present work is proposed, first, to analyze the figure of King Arthur and the Knights of the Round Table, working on the main axes that make up the traditional mythological stories. In a second instance, the Arthurian imaginary will be addressed in films the Excalibur and King Arthur: Legend of the Sword, as well as two video games, Tzar: Excalibur and King Arthur and King Arthur: the role-playing wargame, with the aim of contributing to the study of the survival of the Arthurian myth today.

Keywords: *King Arthur, mythology, History, cinema, video games, adaptations.*

INTRODUCCIÓN

No cabe duda que la figura del rey Arturo ha trascendido todos los límites que la historia, la literatura, la mitología y la tradición poseen, sobreviviendo así al olvido de los tiempos. Ejemplo de ello es la contemporaneidad de nuestra época donde, luego de la narrativa o la pintura, el imaginario artúrico también se vio plasmado en el denominado séptimo arte, series televisivas y dibujos animados, para finalmente adentrarse en el mundo de los videojuegos.

En este sentido, y en aras de contribuir conscientes al engrandecimiento de aquel mítico monarca, el objetivo de este trabajo será analizar el imaginario artúrico en las películas *Excalibur* y *King Arthur: Legend of theSword*, además de dos videojuegos, *Tzar: Excalibur y el rey Arturo* y *King Arthur: the role-playingwargame*.

EL MITO ARTÚRICO

Si bien la figura de Arturo está basada en una literatura de carácter mitológico, no faltan investigaciones que pretendan darle historicidad al señalarlo como un caudillo (*bretwalda*) del siglo VI que defendió el territorio contra los invasores sajones (Bryant, 2010; Brower, 2001; Fulton, 2009; Higham, 2002; Wheeler, 2004; Srigley Pirdum, 2010).

Dos obras tardías darán sustento a ese parecer histórico; por un lado, la *Historia brittonum* –atribuida a un tal Nennius– del siglo IX y los *Anales Cambriae* del siglo X. Sin embargo, resulta curioso que su nombre no se mencione en dos autores que son de vital importancia para el período de la Inglaterra anglosajona temprana; nos referimos a *De exidiobritaniae* de Gildas en el siglo V y la *Historia ecclesiasticagentis Anglorum* de Beda en el siglo VIII. Esta ausencia hizo y hace presuponer a los especialistas que, en realidad, Arturo no es más que una construcción mental y, luego, literaria.

Serán Geoffrey de Monmouth en el siglo XII y sir Thomas Malory en el siglo XV quienes construyan la leyenda o mitología de aquel valeroso, honrado y justo rey, como veremos a continuación.

Uther Pendragón, rey de Inglaterra, consiguió mediante la ayuda del mago Merlín adquirir la apariencia del duque de Cornualles, su vasallo, para seducir a la mujer de éste, lady Igraine, de quien estaba enamorado. El duque de Cornualles murió esa noche en batalla y Uther Pendragón e Igraine concibieron a Arturo. Meses más tarde, Uther se casó con Igraine, ahora viuda. A cambio de sus favores, Merlín solicitó a Uther la entrega de la criatura cuando naciera. Sin saber que era hijo del rey, Arturo fue educado por sir Ector, junto al hijo de este, sir Kay, quien fue como su hermano.

Poco después, el rey Uther fue atacado por pueblos enemigos y murió. El trono estuvo vacante durante mucho tiempo y el reino se tambaleó. Pasaron los años y un buen día se convocó a un torneo de caballeros en Londres, al que asistieron todos los del reino, incluido sir Ector con sus dos "hijos".

En el patio de la iglesia mayor apareció un gran bloque de mármol con la espada incrustada en él y una leyenda que decía: "Quien extraiga esta espada de la piedra es rey de Inglaterra por derecho de nacimiento".

Todos los caballeros se esforzaron por extraer la espada, pero no tuvieron éxito. En un momento del torneo, le tocó el turno a sir Kay, quien había olvidado su espada. Arturo se ofreció a buscarla. Por el camino tropezó con la espada en la piedra y la retiró sin esfuerzo.

En un principio Arturo no fue aceptado como rey, pues tenía 16 años y no lo consideraban hijo de Uther Pendragón. Finalmente, muchos reyes y duques aceptaron su derecho natural al trono, pero otros lo atacaron con sus ejércitos.

Para defenderse, Arturo contaba con la ayuda de Merlín, su fiel consejero, y de su espada mágica Excalibur. Poco después estableció su corte en Camelot y creó una orden de caballeros, nobles, aguerridos, dispuestos a defender toda causa justa y castigar a quienes ofendieran a un hombre indefenso o a una "inocente y gentil doncella".

Una noche llegó hasta la corte una hermosa dama que dijo ser la esposa del rey Lot. La mujer sedujo al rey Arturo y juntos concibieron a un niño. Lo que Arturo no sabía es que esa mujer era Morgan Le Fay, su medio hermana (hija de su madre y de su primer esposo). Morgan Le Fay había aprendido todo acerca de magia, hechicería y nigromancia, y odiaba a Arturo por ser el heredero del trono. Arturo se enteró del nacimiento de su hijo producto del incesto y mandó colocar en una barca a todos los niños nacidos ese día. Sin embargo, la barca chocó contra unas rocas y un niño se salvó. Fue criado por unos campesinos, para convertirse años más tarde en sir Mordread, caballero de la Mesa Redonda y encargado de derrotar a su propio padre.

La unión de Arturo y Ginebra representa, a la vez, alegría y tristeza. Alegría porque ese amor fue correspondido mutuamente; pero tristeza porque ese matrimonio traería desgracia al reino, como se lo indicó en su momento Merlín al propio Arturo: "cásate con esa mujer y traerá desgracia a tu reino" (Kenney, 2010: 202-218; Radulescu, 2010: 326-339).

MERLÍN, EXCALIBUR, LA MESA REDONDA Y EL SANTO GRIAL

Al igual que muchas leyendas o mitos, Arturo y su contexto poseen elementos que son identitarios y que, independientemente del espacio en el que se represente, nunca faltan. Nos referimos a la figura de Merlín, la espada Excalibur, la Mesa Redonda y el Santo Grial. Por cuestiones de espacio, solamente daremos algunas consideraciones generales.

Cuenta la leyenda que Merlín (Bryant, 2010: 45-114; Le Goff, 2010: 143-150; Fulton, 2010: 84-101) era hijo de un duende perverso y de una princesa humana, concebido por medio de un ardid. Las hadas buenas lo habían tomado bajo su protección y, así, lo convirtieron en el más poderoso hechicero al servicio del Bien.

Mago (Fulton, 2010: 84-101) y sabio, viejo druida celta, Merlín tenía poderes que le diferenciaban de los demás mortales: conocía el futuro y las mentes de los hombres, podía adquirir la apariencia de un mendigo, de un muchacho o de un noble caballero. Sin embargo, no siempre podía modificar el destino, aunque lo conociera. Él construyó la Mesa Redonda y ubicó a cada caballero en su sitio. Fue consejero del rey Arturo y le enseñó a proteger a los pobres, los débiles y los indefensos.

La influencia de Merlín sobre los caballeros es, en general, de sabiduría y precaución. Pero los actos negligentes de los mortales pueden enojarlo y, por este motivo, puede negarles su ayuda.

Al igual que Carlomagno y el Cid Campeador, Arturo también poseyó una espada de renombre, con la diferencia de que esta, Excalibur, fue forjada por el propio Merlín y, por lo tanto, poseía cualidades mágicas. Existen dos versiones sobre cómo el mítico rey la obtuvo. La primera cuenta que la tuvo luego de sacarla de una piedra en la que se hallaba clavada, y la otra es que un ser denominado la Dama del Lago se la cedió con la condición de que jamás la usara sin su vaina.

A pesar de cumplir con la condición de aquel ser, en la batalla contra Mordred, su cinturón se rompe y la vaina cae a la tierra. Arturo lucha y es herido de muerte, luego de haber vencido a su adversario. Al respecto, las leyendas narran dos historias. La primera es que, una vez finalizada la lucha, el rey es llevado junto al lago para, posteriormente, pedirle a uno de sus caballeros que arrojase la espada al agua, donde una mano blanca la tomó y la hundió para siempre. La otra historia cuenta que Excalibur descansa junto a Arturo en Avalon, hasta su regreso triunfal.

La Mesa –construida por Merlín, como se ha mencionado–, de forma circular, tenía como objetivo evitar las disputas entre los caballeros que la componían. Los caballeros son: Gawaine, Tristán, Percival, Lancelot, Gareth, Galahard, Bedevere, Uwaine, Bors, Kay, Mordred, Tor (Putter, 2010: 235-251; Larrington, 2010: 252-264; Dalrymple, 2010: 265-277; Davenport, 2010: 278-294; Archibald, 2010: 312-325). No había jerarquías, salvo la del rey Arturo. La mesa era desmontable y el rey podía llevarla consigo donde fuera. Los caballeros recorrían los caminos de Europa cumpliendo su deber y de regreso a Inglaterra contaban aquellas aventuras.

Merlín escogió a los caballeros y ubicó a cada uno en su sitio. Solo una silla quedó vacía y en ella había un letrero que decía: "asiento peligroso". Sólo el caballero de alma pura, destinado a recuperar el Santo Grial, tendría derecho a ocupar la plaza vacante. En el castillo de Winchester se encuentra una réplica de la Mesa Redonda de Arturo. Es de roble, tiene seis metros de ancho y pesa una tonelada. En cada sitio tiene grabado el nombre de los caballeros correspondientes.

El último de los elementos clásicos artúricos es el Santo Grial. Según la tradición, el Santo Grial fue el cáliz en el que Jesús bebió durante la última cena. En él se guardó luego su sangre, derramada al ser herido en el costado cuando estaba crucificado.

La misma tradición nos señala que fue José de Arimatea (Bryant, 2010: 15-44) quien enterró el cuerpo de Jesús y se convirtió en el primer guardián del Santo Grial y de la lanza. Más tarde, José transportó estos bienes sagrados a Inglaterra, que quedaron al cuidado de sus descendientes, quienes fundaron la Orden del Grial.

En la época de Arturo el guardián de las reliquias era sir Pelles, rey del castillo de Carbonek. Entonces las reliquias desaparecieron; sólo aparecían en contadas ocasiones en las que sucedían grandes milagros a su alrededor. El Grial poseía muchas propiedades milagrosas, tales como proporcionar alimento a los que estaban libres de pecado o dejar libre al irreverente que llegaba a su presencia.

El Santo Grial sólo podría ser recuperado por un caballero de corazón puro. Todos los caballeros de la Mesa Redonda salieron en su búsqueda, pero el que estaba destinado a encontrarlo era sir Galahar. Él curó las heridas del rey Pelles y puso fin a las desgracias que asolaban la comarca. Luego se elevó al cielo junto al Cáliz, que así desapareció de la tierra para siempre.

ARTURO Y EL CINE

La Historia y el cine guardan, desde siempre, una estrecha relación que ha suscitado numerosas controversias en el ámbito académico, producto del rigor histórico que tienen –o no– las interpretaciones llevadas a la pantalla grande. En este sentido, el cine histórico es un relato de ficción, dado que lo concebimos como una manifestación literaria y artística, aunque también "algunos críticos y estudiosos consideran que, a pesar de esta ficción implícita, existen películas verdaderamente históricas" (Rodríguez, 2010:.31).

Si bien el cine constituye una representación de un período y/o personajes históricos, que oscila de manera permanente entre la veracidad y la ficción, consideramos que el pasado puede ser abordado desde ese punto si tenemos en cuenta que lo hará con sus propias particularidades. Así, las producciones cinematográficas nos permiten, por un lado, aproximarnos a un acontecimiento y/o personajes, y por el otro, nos brindan información

sobre el contexto histórico en el que fueron realizadas (Rodríguez, 2010:30-31), tópicos que podremos ver presentes en las películas aquí tratadas.

Para ello, y dada la acotada extensión del artículo, hemos escogido dos films: en primer lugar *Excalibur*[1], una película de producción británica y estadounidense del año 1981, y en segundo lugar, *King Arthur: Legend of the Sword*[2], que también cuenta con una coproducción británica-estadounidense, pero estrenada en este caso en el año 2017.

En este sentido, cabe mencionar que hemos optado por ambas dado que son producciones desarrolladas en contextos históricos y cinematográficos disímiles, tanto a nivel de la narrativa y de cómo el desarrollo de la tecnología contribuyó, a nuestro modo de ver, en el análisis que se realizó del mito del rey Arturo. Es decir, cómo la trama se fue transformando a lo largo del tiempo producto de las nuevas herramientas que el desarrollo tecnológico brinda a la industria del cine. A su vez, podemos ver cómo ambos films utilizan el mito artúrico y lo resignifican, seleccionando diversos elementos mitológicos para contar historias distintas.

Excalibur, de John Boorman, es un film basado en la obra de Sir Thomas Malory, *La muerte de Arturo*, publicada por primera vez en 1485, reuniendo las principales leyendas de origen francés e inglés sobre las historias de Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda. El director del rodaje reconstruye la historia siendo fiel a los principales ejes que vertebran el mito artúrico, iniciando el film con las guerras desplegadas entre los barones ingleses en el período altomedieval con el fin de unificar el territorio y que el vencedor se coronase como rey.

Aquí podemos ver con claridad la configuración del poder político y de las relaciones de poder establecidas, características del período, en el que uno de los barones, Uther Pendragon, padre de Arturo, comienza a imponer su poderío sobre el resto. Es un poder fragmentado que comienza a ser acumulado en manos de uno de los barones, con claras relaciones de subordinación, en las que el rey debe ceder porciones de territorio a otros barones del reino a cambio de fidelidad, lealtad y el establecimiento definitivo de la paz. Este aspecto de la trama encierra un anacronismo histórico, dado que la correlación de poderes y la dinámica política aquí descriptas son en realidad características de siglos medievales posteriores al período en el que la película –y los relatos de Malory– se enmarcan.

En este contexto, el legendario mago Merlín ayuda a su amigo Uther concediéndole la espada de Excalibur –obtenida a través de la Dama del Lago–, símbolo de poder indiscutible dado que representa el origen del mundo conocido. Así, podemos ver cómo la espada constituye, en este punto, un elemento de conciliación, de paz, por el solo hecho de existir. Sin embargo, cuando Arturo logra sacarla de la roca donde su padre la había introducido, revelándose el origen del protagonista y convirtiéndolo en rey, el poder que Arturo posee sobre la espada no es razón suficiente para que ciertos barones le juren fidelidad al nuevo rey –como Lord Uryens, por ejemplo–. Para ello, Arturo deberá ganarse su confianza, construir su liderazgo demostrando su valentía y honor, mostrando ser digno de quien dice ser.

La historia del film transcurre presentando los principales hechos a los que el mito artúrico se refiere, desde la construcción de Arturo como rey, el establecimiento de la paz y

1 Página web para verla online: http://www.clasicofilm.com/2015/11/excalibur-1981-hdtv.html. Visitada por última vez el 02/03/2018.

2 Página web para verla online: http://miradetodo.io/king-arthur-legend-of-the-sword-aka-el-rey-arturo-la-leyenda-de-la-espada-2017-1080p-full-hd/. Visitada por última vez el 28/02/2018.

la decisión de crear la tan famosa Mesa Redonda para sus caballeros, hasta su fallecimiento. Un aspecto característico de la película es que, en su devenir, la historia se va centrando en la vida de determinados personajes y en cómo la presencia de cada uno de ellos hace a la existencia misma del mito.

Por ello, el director dedica partes de la trama a ciertos personajes relevantes, tales como la aparición de Lancelot, su amistad con Arturo y su posterior historia de amor con Ginebra, esposa de Arturo. La relación entre Morgana, hermana de Arturo, y el mago Merlín también constituye uno de los nudos que conforman la trama, dado que en su devenir esta relación es utilizada por Morgana para hacer efectiva su venganza contra Arturo. En *Excalibur*, ella es quien encarna el papel de antagonista; es la bruja que utiliza sus encantos para engañar a Merlín con el objetivo de volverse una hechicera más sabia y poderosa, engañando a Arturo y logrando concebir un hijo suyo, Mordred. Iniciada una nueva etapa de hambrunas en el reino a causa de ello, Arturo envía a sus caballeros en busca del Santo Grial y, con él, del retorno de la prosperidad, búsqueda que se extiende por años hasta que Sir Parsifal halla el secreto perdido: Arturo, el rey, y la tierra "son uno", palabras pronunciadas también por Uther Pendragon cuando logró unificar el reino. En ambos, ese poder se hace factible al poseer y empuñar la espada de Excalibur.

Así, y con esta breve síntesis, podemos ver cómo *Excalibur*, en sus 140 minutos de duración, nos cuenta muchas historias en una sola, desarrollando también la de ciertos personajes que son relevantes en el mito del rey Arturo y que lo conforman como tal.

Por su parte, en *King Arthur: Legend of the Sword*, la perspectiva de la que parte el director Guy Ritchie es disímil; aquí podemos ver que la trama está centrada en una sola historia: la develación del origen real de Arturo y el proceso interno que él debe atravesar para aceptarlo, aceptarse a sí mismo y poder, así, luchar contra el usurpador de la corona: su tío Vortigern (Henshall, 2008: 92-96).

En esta producción, las transformaciones que la tecnología provocó en la industria cinematográfica en estas últimas décadas se hacen patentes, dado que los efectos especiales abundan y reemplazan, incluso, el desarrollo de otras tramas que bien podrían ser contadas dentro de esta historia. Así, *Excalibur* constituye un film mucho más rico en cuanto a las historias que narra y utiliza efectos especiales en ciertos momentos –de óptima calidad para el contexto de su filmación– que contribuyen al desarrollo de la narración, mientras que en *King Arthur: Legend of the Sword* los efectos especiales hacen a la película.

La historia, a su vez, no es fiel a los principales ejes del mito artúrico. En primer lugar, cabe mencionar que aquí Arturo nace en un matrimonio legítimo, el del rey Uther Pendragon y su esposa, a diferencia de *Excalibur*, donde es presentado como fruto de una infidelidad –producto, a su vez, de un engaño– entre el rey Uther e Igrayne, la esposa del Duque de Cornwall.

Otra característica particular es que el personaje antagónico es, como mencionamos con anterioridad, Vortigern, tío de Arturo, quien traicionó y asesinó a su hermano Uther para robarle la corona. Esta traición es llevada a cabo con ayuda de Mordred, que logra asesinar al rey de los magos a cambio de compartir el poder con su aliado. A este personaje también se le adjudica una identidad diferente a la brindada por el tradicional mito, donde se afirma que es hijo de Arturo y de Morgana, como pudimos ver en *Excalibur*, mientras que en *King Arthur* es un mago poderoso con una gran ambición de poder que libera a las fuerzas oscuras aliadas.

Inicia, así, una etapa oscura en un reino ya unificado desde los inicios del rodaje, a diferencia del otro film, en el que la película comienza con las guerras que se dirigen hacia su fin, en busca del establecimiento de la paz. Los magos se ven sumidos en la oscuridad y deben permanecer en ella durante largos años para poder sobrevivir, hasta que se devela la verdad sobre el origen de Arturo. Un aspecto a remarcar es que el mago Merlín, un ícono en la mitología artúrica, no aparece en esta película. Su nombre es mencionado como el gran hacedor de la espada de Excalibur, pero su figura no se hace presente. En su lugar, hallamos un nuevo personaje: la Maga, una mujer que posee un vínculo especial con la naturaleza y que guía a Arturo en su camino, pero que no forma parte de las tradicionales leyendas.

Para finalizar, debemos mencionar que la relación entre Arturo y la espada de Excalibur es muy diferente en las dos películas. En la primera, podemos ver cómo Arturo acepta rápidamente su origen, su historia, su destino y a Excalibur, aprendiendo a invocar sus poderes para construirse a sí mismo como un rey valiente y honorable. Sin embargo, en el segundo film, Arturo se resiste sistemáticamente a admitir quién es y la conexión que posee con la espada, producto de su origen real y de su pertenencia al linaje de los Pendragon, desvaneciéndose cada vez que la empuña y teniendo visiones sobre la trágica muerte de su padre. Al aceptar su destino, Arturo puede vencer, finalmente, a su tío Vortigern y convertirse en el legendario rey Arturo.

ARTURO Y LOS VIDEOJUEGOS

La mitología artúrica, además de haber sido llevada a la pantalla grande, también tiene sus reinterpretaciones en el mundo de los videojuegos. Originados con el fin de ocupar un lugar en los momentos de ocio y distensión de una parte de la sociedad, los videojuegos han llegado para quedarse. A raíz de ello, en las últimas décadas, su desarrollo también ha encontrado una brecha en un universo cultural más amplio, que incluye una estrecha relación que ha ido estableciéndose entre los videojuegos y la Historia, en la medida en que los videojuegos aluden a ella a través de ciertas representaciones, poniendo en juego la verosimilitud dado que no siempre siguen un rigor histórico estricto (Coronado Schwindt y Gerardi, 2015: 104-105), como veremos en los casos que aquí abordaremos.

La novedad del videojuego radica en el hecho de que las historias contadas pueden ser asumidas en primera persona por los jugadores, "interactuamos con personajes y situaciones de época, llegando incluso a modificarla como divertimento: no olvidemos en ningún instante que se trata de un elemento de ocio. Y lo podemos ver y hacer a través de una pantalla de TV o de PC" (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2015: 303).

Es en este punto en el que podemos hallar una diferencia entre los videojuegos y el cine.[3] Por ejemplo, dado que "el medio cinematográfico es finito, delimitado y concreto: su guion y definición del propio producto con límite temporal así lo evidencian. El videojuego no es así; las nuevas formas no lineales de los guiones hacen que se separe bastante del tradicional desarrollo de un film" (Jiménez Alcázar, 2016: 15).

En este apartado, pues, nos detendremos a analizar cómo el mito del rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda ha sido reinterpretado y llevado al mundo de los

3 Una explicación más acabada de la relación puede leerse en *Quaderns de cine 12*. Cine y videojuegos, 2017, disponible en https://revistes.ua.es/quacine/issue/view/2017-n12-cine-y-videojuegos

videojuegos a partir del abordaje concreto de *Tzar: Excalibur y el rey Arturo*[4], del año 2002, y de *King Arthur: the role-playingwargame*[5], del año 2009.

En el primer caso, el juego conforma una de las campañas de *Tzar: theburden of the Crown*, un videojuego de estrategia en tiempo real con numerosas ediciones, cada una de ellas ambientada en torno a una temática determinada. *Tzar: Excalibur y el rey Arturo* constituye la tercera campaña, conformada, a su vez, por ocho misiones en las que se van desarrollando ciertos ejes de las leyendas artúricas. Así, podemos ver que en cada una de ellas se recuperan los principales personajes y elementos que hacen al mito, como el legendario mago Merlín, los Caballeros de la Mesa Redonda, la espada de Excalibur, el Santo Grial, Morgana, Mordred, Camelot y los barones que se rebelan.

Un aspecto a resaltar es que si bien el marco histórico está dado por las historias del rey Arturo, el juego permite crear partidas combinando tres civilizaciones, tal como las presenta: la europea, la árabe y la asiática, a elección del jugador al momento de comenzar su partida, cada una con niveles de dificultad disímiles. La opción de partida libre permite, a su vez, que el jugador cree sus propias campañas, enfrentándose a ciertos enemigos en un mapa para tratar de vencerlos.

El objetivo final es conquistar nuevos territorios, expandiendo y fortaleciendo la civilización a través de la construcción de un imperio constituido por ciudades bien gobernadas, con una óptima administración de recursos económicos y militares que permitiera continuar con las expansiones. La cultura celta es también recuperada aquí, dado que los objetos mágicos y el arte de utilizar la magia son opciones a las que el jugador puede acceder, invocando criaturas míticas, tales como orcos y dragones que pueden ser utilizados para atacar al ejército enemigo o bien como defensa de las ciudades del reino.

King Arthur: the role-playingwargame, por su parte, pertenece al género que combina la estrategia en tiempo real con el juego de roles, tal como su nombre lo indica. La historia se centra en el reclamo de Arturo al trono de Britania, escenario geográfico en el que se desarrolla la trama, y que es presentado a través de un gran mapa topográfico en tres dimensiones, donde los héroes pueden acampar, conquistar provincias o buscar nuevas aventuras.

El jugador personifica al rey Arturo, reclutando caballeros para la Mesa Redonda con el fin de construir y defender su imperio. La campaña se divide en capítulos, cada uno de ellos con objetivos propios, que pueden ser a corto o largo plazo, y todas las decisiones a tomar por el o los jugadores –se puede jugar en modo individual o multijugador[6]– influirán de manera directa en el desarrollo de la historia, es decir, en cómo se desenvuelve el mito artúrico en sí. Las misiones se visualizan regularmente en un mapa de campaña; constituyen aventuras que pueden llegar a convertirse en batallas a jugar en tiempo real, desplegadas en mapas especiales.

Así, si bien las historias mitológicas sobre el rey Arturo propician el marco histórico sobre el que el juego se desarrolla, el devenir del mito y el cauce que puedan tomar los sucesos quedan enteramente a disposición de las decisiones que el o los jugadores tomen en tiempo

4 Videojuego desarrollado por la empresa búlgara Haemimont Games. En España e Italia fue distribuida por FX Interactive. Esta campaña fue publicada en el año 2002.

5 Videojuego desarrollado por la empresa húngara NeocoreGames, lanzado en el año 2009. También posee una secuela titulada: *King Arthur II: the role-playingwargame*, publicada entre 2011 y 2012.

6 Para profundizar en el modo "multijugador" y sus características, véase Jiménez Alcázar, *op. cit.*, pp. 30-32.

real; elecciones que habilitan –o no– ciertos contenidos especiales, tales como héroes, aliados y líneas de juego a seguir, así como también hechizos, dado que la magia también constituye uno de los aspectos que los productores del juego retoman del legendario mito.

El juego de roles es visible, a su vez, en los caballeros, quienes poseen habilidades que pueden ser mejoradas a través de puntos de experiencia y de cómo resuelven las misiones asignadas. Las elecciones y acciones que llevan a cabo en ellas afectarán a la Tabla de Moralidad, pudiendo convertirse, por ejemplo, en héroes o tiranos. Entre esas decisiones, pueden optar por cambiarse señores que gobiernan determinadas provincias o bien, pueden contraer matrimonio con damas que pertenecen a la corte del rey Arturo. Ambas acciones permiten que las relaciones de lealtad y fidelidad entre el rey y sus caballeros aumenten, aspecto que nos habla del contexto histórico en el que se enmarca el mito artúrico y del anacronismo al que aludimos con anterioridad.

En este breve apartado hemos visto cómo el mundo de los videojuegos ha ido apropiándose del legendario mito del rey Arturo y ha ido reinterpretándolo para ofrecer a los jugadores escenarios que presentan, como vimos en los casos aquí mencionados, grandes diferencias, que tienen que ver básicamente con la finalidad de cada videojuego, pero también ciertas similitudes que pueden resumirse en la recuperación y perpetuación de las principales historias y personajes de las leyendas artúricas, permitiendo que la esencia del mito artúrico aún perviva.

CONCLUSIONES

Algunas reflexiones parciales concluyen este trabajo indicando que la figura de un mito o una leyenda, una vez enraizado en el imaginario colectivo de cualquier sociedad o tradición, es muy difícil de escindir incluso a través del devenir temporal. Ejemplo de ello es el rey Arturo, un paradigma que ha transitado siglos y tradiciones estimando aquellos valores de justicia, sabiduría y carnadura humana.

A lo largo del presente trabajo hemos podido ver cómo tanto el mundo cinematográfico como el de los videojuegos ha ido tomando, a través del tiempo, las historias mitológicas artúricas, apropiándose de ellas para resignificarlas y dotarlas de un sentido propio, concreto y determinado, que guarda una estrecha relación con las características propias de cada género.

Por ello, en los casos aquí analizados, que nos han servido a modo de ejemplo, pudimos ver que los ejes y los aspectos que se recuperan de las tradicionales leyendas del rey Arturo pueden distar mucho entre sí: se recuperan personajes, objetos, historias específicas en cada uno de ellos, presentando ciertas similitudes, pero también algunas diferencias, todas ellas mencionadas con anterioridad. No obstante, tanto el cine como los videojuegos poseen un aspecto en común: su objetivo central es recuperar la mitología artúrica, permitiendo la pervivencia de la esencia del mito del rey Arturo y sus Caballeros de la Mesa Redonda hasta nuestros días.

Para finalizar, cabe mencionar que la pervivencia del mito artúrico no solo continúa readaptándose a las nuevas tecnologías, sino que prosigue manteniendo aquellos ideales caballerescos de una Edad Media remota y romántica.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Archibald, E., "Malory's Lancelot and Guenevere", en Fulton, H. (Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 312-325.

Bryant, N. (Tras.), *Merlin and the Grail. Joseph of Arimathea.Merlin.Perseval. The trilogy of prose romances attributed to Robert de Boron*, D.S. BROWER, Cambridge, 2001.

Coronado Schwindt, G. y GerardiI, J. M., "Los videojuegos como productos culturales", en: Detchans, G. y Ferguson, J. (comp.): *Humanidades y nuevas tecnologías*, Colección Historia y Videojuegos n° 4, Mar del Plata, 2015, pp. 104-105.

Dalrymple, R., "Sir Gawain in Middle English Romance", en Fulton, H. (Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 265-277.

Daventport, T., "The Medieval English Tristan", en Fulton, H. (Ed.),*A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 278-294.

Fulton, H., "Arthur and Merlin in Early Welsh Literature: Fantasy and Magic Naturalism", en Fulton, H. (Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 84-101.

Henshall, K., *Folly and Fortune in Early British History.From Caesar to the Normans*, Palgrave MacMillan, Gran Bretaña, 2008, pp. 92-96.

Higham, N., *King Arthur. Myth-making and History*, Routledge, London-New-York, 2002.

Jiménez Alcázar, J. F., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y Videojuegos*, Colección Historia y Videojuegos n° 3, Compobell, S.L. España, 2016.

Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G., "¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos". *Pasado Abierto* n° 2, Mar del plata, 2015.

Kenney, E. D., "The Graul and Franch Arthurian Romance", en Fulton, H. (Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 202-218.

Larrington, C, "English Chivalry and Sir Gawain and the Geeen Knight", en Fulton, H. (Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 252-264.

Le Goff, J., *Héroes, maravillas y leyendas de la Edad Media,* Madrid, Editorial Paidós, 2010, pp. 143-150.

Putter, A., "Arthurian Romance in English popular Tradition: Sir Percyvell of Gales, Sir Clerges, Sir Launfal", en Fulton, H. (ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 235-251.

QUADERNS DE CINE 12. Cine y videojuegos, 2017, en https://revistes.ua.es/quacine/issue/view/2017-n12-cine-y-videojuegos

Radulescu, R. L., "Malory and the Quest of the Holy Grail", en Fulton, H. Ed.), *A Companion to Arthurian Literature, Blackwell*, West Sussex, 2009, pp. 326-339.

Rodríguez, G., *Ni Cenicienta ni princesa encantada: miradas actuales de la Edad Media*, Editorial Cultura Fusión, Mar del Plata, 2010.

Srigley Pyrdum, C., *Arthur the Bastard King: Legitimacy and Inheritance in the Arthurian Literature of Medieval England*, University of Georgia, 2000, MA.

Wheeler, B. (Ed.), *Arthurian Studies in honour of P. J. C. Field*, S.D. BREWER, Cambridge, 2004.

FILMOGRAFÍA

Excalibur,de John Boorman, 1981. Página web para ver online: http://www.clasicofilm.com/2015/11/excalibur-1981-hdtv.html. [Visitada por última vez el 02/03/2018.]

King Arthur: Legend of theSword, de Guy Ritchie, 2017. Página web para ver online: http://miradetodo.io/king-arthur-legend-of-the-sword-aka-el-rey-arturo-la-leyenda-de-la-espada-2017-1080p-full-hd/. [Visitada por última vez el 28/02/2018.]

VIDEOJUEGOS

King Arthur: the role-playingwargame, 2009. Videojuego desarrollado por la empresa húngara NeocoreGames. También posee una secuela titulada: *King Arthur II: the role-playingwargame*, publicada entre 2011 y 2012.

Tzar: Excalibur y el rey Arturo, 2002. Videojuego desarrollado por la empresa búlgara HaemimontGames. En España e Italia fue distribuida por FX Interactive.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD Y LA TOMA DE DECISIONES MORALES EN ENTORNOS DIGITALES. EL CASO DEL VIDEOJUEGO *THIS WAR OF MINE*

Emiliano ALDEGANI
(UNMdP, CONICET)
Gabriel DETCHANS
(UNMdP)

RESUMEN

El presente trabajo busca recuperar determinados lineamientos discursivos que pueden identificarse en torno a las formas de asociación de individuos y grupos en contextos hostiles, así como sobre la jerarquización axiológica que se observa en videojuegos del género *survival*, en particular, en el juego *This War of Mine*, sobre los elementos que componen el desarrollo de las prácticas sociales actuales. La presentación de la formación del sentido comunitario y las tensiones que se generan en contextos de hostilidad y precariedad como el escenario que propone este título, remiten a formas de agrupamiento entre distintos civiles en el marco de un conflicto bélico. El análisis del discurso ideológico que presenta el videojuego se realizará destacando la resignificación que propone de elementos asociados a la vida urbana a partir de la función que les es otorgada en el marco de la dinámica videolúdica. Es decir, en la medida que estos elementos pueden combinarse y agenciarse para desarrollar un recorrido dentro del entorno de juego que conduzca a las condiciones de victoria que el juego propone.

Palabras Clave: Comunidad-Alteridad- Videojuegos- Guerra

ABSTRACT

The present work seeks to recover from a critical perspective the discursive guidelines that can be identified around the forms of association of individuals and groups in hostile contexts, as it is presented in video games of the survival genre, in particular, in the game This War of Mine. The presentation of the formation of the community sense and the tensions that

are generated in contexts of hostility and precariousness as the scenario proposed by this title, refer to the forms of grouping that occur between different civilians in the context of a warlike conflict. The analysis of the ideological discourse presented by the videogame will be carried out highlighting the resignification that it proposes of elements associated with urban life based on the function that is granted to them within the videoludic dynamics. That is to say, to the extent that these elements can be combined and organized to develop a journey within the game environment that leads to victory conditions.

Keywords: Comunnity- Otherness- Videogames- War

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca recuperar desde una perspectiva crítica los lineamientos discursivos que pueden identificarse en torno a las formas de asociación de individuos y grupos en contextos hostiles, tal como es presentada en videojuegos del género *survival*, en particular, en el juego *This War of Mine*. La presentación de la formación del sentido comunitario y las tensiones que se generan en contextos de hostilidad y precariedad como el escenario que propone este título, remiten a las formas de agrupamiento que se producen entre distintos civiles en un el marco de un conflicto bélico. El análisis del discurso ideológico que presenta el videojuego se realizará destacando la resignificación que propone de elementos asociados a la vida urbana a partir de la función que les es otorgada al interior de la dinámica videolúdica. Es decir, en la medida que estos elementos pueden combinarse y agenciarse para desarrollar un recorrido dentro del entorno de juego que conduzca a las condiciones de victoria.

En este sentido, el artículo recuperará de forma explícita los trabajos de Manuel Sicart y su comprensión del entorno videolúdico como un escenario problemático que puede presentar a los jugadores dilemas éticos relevantes y que asigna una determinada valoración moral a los existentes que evoca, así como los trabajos de Óliver Pérez Latorre y Ian Bogost sobre la posibilidad de recuperar la estructura semántica del entorno videolúdico como un discurso que comporta elementos ideológicos y persuasivos que establecen un diálogo con el imaginario social occidental desde el que se proyectan.

En consecuencia, el trabajo buscará explicitar el modo particular en el que se representan las relaciones sociales dentro del juego, atendiendo igualmente al modo en que son pensadas las formas de asociación en el contexto de un conflicto militar, pero también en el marco de relaciones hostiles de competencia y de precariedad que pueden asociarse a formas actuales de producción y de interacción que solo son exaltadas en el marco de un escenario distópico como el que presenta el juego.

A su vez, siguiendo la perspectiva de Antonio Planells y su apropiación de herramientas conceptuales de la narratología de Lubomír Doležel y Algirdas Greimas para la comprensión y el análisis de la construcción de sentido en el discurso videolúdico, el trabajo buscará explicitar el vínculo que se establece entre el mundo ludoficcional que propone *This War of mine* y los campos de referencia con los que su trasfondo o *playwolrd* (Frasca: 2009) entra en diálogo. De manera que la semántica intencional y los existentes que presenta el juego puedan ser pensados en su vínculo con un marco o semántica extensional vinculada a los conflictos militares de Sarajevo, Aleppo y la Segunda Guerra Mundial.

A fin de realizar el análisis propuesto, el trabajo se desarrollará en un primer apartado en el que se recuperarán algunas observaciones de la filosofía crítica, en particular de autores

como Cornelius Castoriadis, en relación con la construcción de los espacios comunitarios y las problemáticas asociadas a la noción de comunidad. Seguido de un apartado en el que se abordará propiamente cómo estas problemáticas y tensiones son presentadas en *This War of Mine* y el modo en que puede recuperarse la valoración que propone el juego de los elementos que presenta, al observar el lugar que ocupan en relación a la mecánica de juego. Seguidamente, el trabajo expondrá algunas particularidades de *This War of Mine* en relación con su potencial como juego de representación histórica y el potencial del discurso audiovisual e interactivo para la reconstrucción de procesos históricos. Para ello se realizará un análisis comparativo de algunos elementos que se presentan en el juego y el campo de referencias al que remiten. Finalmente, se ofrecerán algunas observaciones sobre el discurso ideológico imperante en el entorno de juego, que pueden desprenderse de aspectos particulares de la mecánica que propone y que pueden entrar en fricción con el esquema narrativo general que el juego parece construir. Esta fricción entre la mecánica de juego y el esquema simbólico permitirá observar algunas líneas del imaginario social imperante en la actualidad, vinculado a la maximización de los procesos de producción y al afán de lucro, que ofrecen una perspectiva del discurso ideológico y la valoración moral que el juego propone de determinados elementos y su lugar en el marco general de la producción cultural.

COMUNIDAD Y CONFLICTIVIDAD SOCIAL

Atendiendo la perspectiva de las llamadas filosofías críticas de segunda mitad del siglo XX como las ideas propuestas por Cornelius Castoriadis, se advierte que, en la formación de un espacio comunitario, las formas de vincularse de la interacción social se orientan en torno de dos ejes que estructuran en gran medida el comportamiento grupal. A saber, la emergencia de las nociones de *dentro* y *fuera* del grupo, que define la pertenencia a lo común, y por otra parte, la naturalización de lo contingente dado en el momento inicial.

La formación de un grupo social comporta una clausura respecto de la exterioridad, pero esta exterioridad puede pensarse de diferentes maneras. Por un lado, lo exterior a la comunidad se identifica con los individuos que no pertenecen a ella, pero fundamentalmente, el exterior de la comunidad o de un grupo social, surge con el contacto con otros grupos sociales. No es el individuo como tal el que resulta una alteridad u otredad *a priori* sino el conjunto de prácticas, símbolos y modos de hacer que conforman su identidad, y que se asocian con el imaginario de otro grupo de individuos y sus costumbres. Por otro lado, en un sentido más profundo, la comunidad implica una clausura respecto de su propio devenir, y de la alteridad que emerge dentro de sí por el mismo carácter extático del tiempo (Castoriadis 2005: 17). Las prácticas y significaciones instituidas en el interior de la sociedad tienden a clausurarse sobre sí mismas, a proyectarse la forma de todo tiempo pasado y de todo porvenir, y en este sentido comportan una naturalización de las condiciones iniciales en tanto que se interpreta a un conjunto arbitrario de disposiciones como necesario, natural o intrínsecamente bueno.

Esta clausura del grupo sobre su marco simbólico y la naturalización de sus prácticas otorga al conjunto un grado de unidad en su forma de hacer y representar. La identidad que se construye en torno al marco simbólico-normativo del cuerpo social constituye una forma de apropiación de la experiencia colectiva, y a la vez lo que autores como Castoriadis denominarán la creación de un mundo propio para el cuerpo social (Castoriadis 2010: 300-312). Un mundo que surge en la apropiación que cada sociedad establece de un conjunto

de condicionamientos naturales a partir de las formas institucionales que la organizan. El imaginario social que envuelve a un grupo o comunidad posee la propiedad de ser *saturante*, es decir, de otorgar un sentido a todo aquello que puede surgir en el seno de la vida social, y que reduce el carácter inquietante de lo emergente, otorgándole un sentido de antemano.

Sin embargo, si se producen cambios significativos en el entorno donde se desarrolla la vida social, el imaginario social que organiza sus prácticas y sus representaciones puede entrar en crisis obligando a los individuos a resignificar aquellos elementos que se han modificado y no pueden ser apropiados de un modo coherente desde el marco simbólico en el que los individuos se han formado.

El contexto particular que propone como escenario el videojuego que se analiza en este trabajo se corresponde, sin duda, con este tipo de alteraciones del curso de la vida que ponen en crisis todo el conjunto de nociones, valoraciones y formas de significar el entorno por parte de los individuos. En *This War of Mine* nos encontramos en un contexto de guerra donde la población civil debe encontrar el modo de sobrevivir a un entorno hostil, en el que deberán encontrar nuevas formas de asociarse y apropiarse de las existencias que propone el juego. La red de significaciones mediante la que los personajes configuran sus representaciones del entorno y organizan su forma de proyectarse en la acción, se ve alterada por un estado de total excepcionalidad, en el que, sin embargo, pueden observarse ecos del imaginario social en el que se han formado como individuos, pero que entran ahora en fricción con un nuevo marco de posibilidades. Los individuos se agrupan y organizan en torno a formas provisionales de hacer, pues el tiempo de excepción en el que se encuentran inmersos no les permite instituir o configurar relaciones que puedan devenir regularidades reales.

La capacidad de los hombres de crear se ve obstruida por un estado de extrema necesidad, que busca conservar aquellas condiciones iniciales hasta su restitución. En este sentido afirma Castoriadis: «aún en las situaciones de crisis, aún en medio de conflictos interiores y de las guerras intestinas más violentas, una sociedad continúa siendo esa misma sociedad; sino lo fuera no podría haber lucha alrededor de los mismos objetos, objetos comunes» (Castoriadis 2005: 68). La búsqueda de supervivencia de los personajes dentro de este marco estará supeditada a la capacidad de resignificar diversos elementos de su vida anterior, en relación con su potencial de combinación y de utilización en un nuevo marco, pero tendrá sin embargo como punto de inicio el imaginario precedente que aparece en el entorno de juego de diferentes maneras.

CONSTRUCCIÓN DEL CONCEPTO DE COMUNIDAD EN *THIS WAR OF MINE*:

El videojuego *This War of Mine*, lanzado en 2014 por la compañía polaca *11 bit Studios*, coloca al jugador en la situación de administrar las acciones de un grupo de supervivientes civiles atrapados en un conflicto militar en una ciudad sitiada en el mundo contemporáneo. A diferencia de la mayoría de los juegos del tipo bélico, las acciones que propondrá la dinámica de juego no estarán vinculadas a acciones militares, de despliegue táctico o de utilización de armamentos y maquinarias militares, sino por el contrario, a la obtención y administración de los elementos necesarios para la supervivencia. Esto no quita que existan en el juego acciones ofensivas o incluso la utilización de armas, pero su presencia no está vinculada a un uso militar, sino a la aparición de elementos que forman parte del clima de hostilidad y peligro del entorno.

This War of Mine aparece en el contexto de los juegos con temática bélica como un juego de gestión de recursos donde la escasez (austeridad) fuerza al jugador a tomar decisiones difíciles de carácter ético, como podría ser decidir quién de dos supervivientes enfermos obtiene la única dosis de medicina disponible o si se está dispuesto a robar la última comida de un anciano refugiado en otro edificio para alimentar a un niño que forma parte del propio grupo. A la perspectiva lúdica obligatoria de cada juego se le suma, en este caso, cierta perspectiva persuasiva en la que se pretende generar empatía por parte del jugador hacia la difícil situación que atraviesa la población civil de una zona en guerra. En este sentido, el conjunto de reglas que estructura el juego opera, como afirma Miguel Sicart, como agentes semánticos que otorgan un valor y una relevancia a cada uno de los elementos, al introducirlos en el marco de un sistema de bonificaciones y penalizaciones, que en este caso se identifican con los elementos o sucesos que aseguran la supervivencia del grupo, o aquellos que la obstaculizan (Sicart 2009: 24), pero también con el significado que se otorga a las acciones en relación a los elementos para-textuales a los que están vinculadas en el juego.

Los elementos que conforman el clima general del juego se caracterizan por generar un ambiente opresivo, en el que la tensión emocional forma parte esencial de la jugabilidad y cada decisión comporta consecuencias difíciles de anticipar para el jugador.

Sin embargo, *This War of Mine* no emite un juicio de valor explícito sobre las elecciones tomadas por el jugador, dejándole decidir por sí mismo la manera más apropiada de realizar su experiencia de juego, aunque el jugador puede advertir rápidamente que la moral de los personajes muestra distinto grado de tolerancia a las acciones violentas. Esto diferencia a los personajes y el jugador puede hacerse una idea del impacto de los acontecimientos consultando el diario personal de cada personaje, del que se infiere fácilmente la aprobación o desaprobación de lo que ha sucedido, y esta aprobación cobra relevancia dentro de la *gameplay,* pues si los personajes se ven emocionalmente afectados por los acontecimientos pueden caer en un estado de depresión que requerirá la contención del grupo y, a su vez, puede ocasionar conflictos entre ellos, peleas que provoquen heridas en uno de los personajes e incluso si la situación se vuelve intolerable para ellos pueden llegar a suicidarse. A su vez, por encima de la *gameplay* específica del juego y la mecánica que propone, al finalizar una partida, si se ha alcanzado el final de la guerra el juego ofrece una breve descripción del destino del personaje en el que éste puede reponerse o no de aquello que ha atravesado en la guerra, según las decisiones que haya tomado el jugador. Como se anticipa en el *trailer* del juego, «Las cosas que haces en la guerra te acompañan por siempre». La posibilidad del personaje de reponerse de los acontecimientos que tienen lugar en el juego comporta un límite al cálculo estrictamente pragmático con el que puede desarrollarse la partida.

En efecto, el personaje/jugador como lo denomina Pérez Latorre aparece en *This War of Mine* como un emergente en la interacción entre la moral del jugador y el esquema moral que el juego propone. Existe en el *playworld* propuesto por el juego una dimensión pragmática en la que el jugador debe decidir si utilizar a un personaje para contener emocionalmente a otro, o para fabricar objetos que puedan vender para conseguir alimentos atendiendo a las necesidades y posibilidades del conjunto, pero también desde una perspectiva moral, pues la valoración de ayudar a uno de los integrantes del grupo tiene un efecto emocional. Estas dos dimensiones atraviesan todo el marco de decisiones que propone el juego. Si bien en un momento dado puede resultar mejor, desde una perspectiva práctica, utilizar a

todos los personajes disponibles para producir, fabricar y comerciar, la misma mecánica del juego obliga a atender a otras necesidades en tanto que el estado anímico de los personajes puede conducir a un derrumbe moral del grupo que finalmente obstaculice la supervivencia del conjunto.

Ahora bien, incluso cuando el *playworld* que construye el juego sitúa a los jugadores en un contexto particular que es poco probable que haya sido vivenciado previamente por ellos, la moral o el imaginario general asociado a los personajes que éste debe orientar en el juego no difiere del imaginario social relativo a un individuo perteneciente al mundo contemporáneo. La construcción del sujeto-jugador en el *This War of Mine* busca posicionar al jugador en el lugar de un grupo de individuos, con los que puede compartir determinadas valoraciones morales respecto de lo correcto y lo incorrecto, pero en el contexto de un estado de completa excepción. El marco simbólico-normativo que orienta a los personajes en relación a sus acciones no está constituido en el contexto en el que deben desenvolverse, y las situaciones que deben afrontar no han sido contempladas en el marco simbólico en el que se han formado. En este sentido, las situaciones que deben atravesar los personajes resultan novedosas por igual al jugador y a los personajes. Existen en el juego múltiples referencias a los tiempos anteriores a la guerra y al momento en que la guerra termine y su mundo, tal como lo conocen los jugadores y los personajes, se reestablezca.

Por ejemplo, al pararse frente a un hotel en ruinas uno de los personajes dice «pensar que alguna vez brillaba y ahora parece una sombra de sí mismo», o al encontrarse frente a una casa afirma: «cuando todo esto termine compraré una casa como ésta». En el diario de uno de los personajes aparece la anotación «Ya lloraremos estas acciones cuando termine la guerra». Advierte la inmoralidad de algunas acciones, pero también su necesidad para sobrevivir hasta que se restablezca el orden social en que estas acciones sean sancionables.

La construcción del esquema moral que propone el juego está vinculada a un estado de excepción en el que es necesario resignificar y revalorizar los elementos y acciones que se han valorado y a los que se les ha otorgado un significado en el tiempo. En este sentido existe un vínculo estrecho entre el esquema moral del juego y una comprensión excepcional de la temporalidad que se experimenta durante la guerra, en la que se construye un juego de interacciones y constantes asociaciones entre una moral previa al estado de excepción y la emergencia de una nueva jerarquización axiológica del entorno que no puede instituirse o consolidarse como una nueva moral.

El tiempo en el que el juego trascurre se presenta como una realidad de carácter excepcional, donde los elementos que componen esa realidad cobran nuevos significados que deben ser explorados, establecidos y descubiertos por el jugador. ¿Qué importancia tendrá el agua potable? ¿Qué efecto puede tener en un marco de tal precariedad la falta de cigarrillos, vino, libros y otros objetos similares? ¿Qué limites cabe trasgredir para asegurar la supervivencia? La reapropiación y revalorización de estos elementos conocidos tanto por el jugador como por los personajes, se presenta como oportunidad para explorar el contexto de la guerra desde una perspectiva axiológica. ¿Cómo se integran nuestras valoraciones en un contexto de crisis, peligro y de difícil subsistencia? ¿Cuál es la relación que cabe establecer con otros grupos de sobrevivientes? La exploración que propone *This War of Mine* no está vinculada a que nos familiaricemos con elementos militares al modo de otros juegos con temáticas asociadas a la guerra tales como *Battlefield 1942* (*EA Digital Illusions*, 2002) o *Call of Duty* (*Infinity Ward*, 2003) en los que exploramos el campo de batalla descubriendo armamentos y sus potenciales para la defensa y el ataque. Más

allá de la presencia de algunos armamentos, el *playworld* que propone *This War of Mine* está compuesto por un conjunto de existentes que se vinculan de manera primordial con la vida civil ordinaria dentro de una ciudad. Existe, en las imágenes que aparecen entre escenas e incluso en el fondo de la pantalla de juego, la presencia de tanques de guerra u otros elementos militares, pero la mayor parte de los elementos están vinculados al mundo anterior a la guerra.

Incluso los soldados son resignificados en el entorno que los personajes exploran, pues sin importar la facción a la que pertenezcan representan un peligro para los civiles.

A la vez el juego enfatiza cierta debilidad moral por parte del ejército, y un grado de anomia, en tanto que puede ofrecer armas a los civiles a cambio de bebidas alcohólicas, pueden disparar a civiles o intentar forzar a una mujer a tener relaciones sexuales. A diferencia de otros juegos con temática bélica, en *This War of Mine* los soldados dan voz de alerta y amenazan a un personaje antes de arribar a una actitud violenta, pero si estas advertencias se ignoran esto se genera, los soldados dispararán contra el civil sin más.

En este marco, el jugador modelo de *This War of Mine* se encuentra inmerso en la tarea de volver funcional un grupo de individuos cuyo encuentro en el conflicto es la mayor parte de las veces fortuito, y que poseen apreciaciones diferentes en su forma de resignificar el entorno. Los esquemas simbólicos previos al conflicto y la esperanza en el restablecimiento de la normalidad operan como un puente entre los personajes, mientras que la imposibilidad de fundar nuevas formas de vincularse que se desprende del estado de excepción en el que se encuentran inmersos constituye un obstáculo para la consolidación de vínculos estables.

REPRESENTACIÓN HISTÓRICA EN EL ENTORNO DE JUEGO

El historiador Eric Hosbawn planteaba que se hacía historia desde abajo «sólo a partir del momento en que la gente corriente se convierte en un factor constante en la toma de grandes decisiones y en tales acontecimientos. No sólo en momentos de excepcional movilización popular como, por ejemplo, las revoluciones, sino en todo momento o durante la mayor parte del tiempo» (Hosbawn, 2002:206). Este concepto histórico permea el diseño del videojuego *This War of Mine*, que coloca al jugador en la posición de un civil atrapado en una zona de guerra y que debe hacer todo lo posible por sobrevivir. El mundo simulado de la ciudad Peygorem, con sus edificios en ruinas y habitados por recelosos supervivientes, es una referencia clara a guerras contemporáneas. La idea para el juego le surgió al ceo de 11 bit Studio, Grzegorz Miechowski, luego de leer artículos sobre lo que la gente común puede hacer para sobrevivir a la guerra (Preston, 2015).

Ciertas partes del juego están inspiradas en la experiencia directa del sobreviviente Emir Cerimovic, que vivió su infancia en Sarajevo y, además de brindar su testimonio, participa en uno de los *trailers* del juego. El asedio de Sarajevo duró desde el 5 de abril de 1992 hasta el 29 de febrero de 1996 y fue uno de los conflictos más largos y violentos de la historia moderna, con soldados y francotiradores disparando a hospitales y filas de civiles en mercados y destruyendo la infraestructura básica para causar hambre y sed como estrategia de guerra (Locke, 2009: 1-12).

Aunque deliberadamente se ha buscado evitar basar el juego en un conflicto específico para lograr que cualquier jugador pudiera sentirse identificado y universalizar el mensaje del juego, el diseño y la estética se inspiran principalmente en la Guerra de Bosnia y Herzegovina debido a la abundante cantidad de documentación disponible. También sobre los conflictos

en Varsovia durante la invasión nazi y la invasión rusa a causa de formar parte de la historia familiar de los desarrolladores (Preston, 2015).

En menor medida, se tuvo en cuenta al conflicto sirio en Aleppo, a Monrovia en Liberia, Palestina, y otros sucesos bélicos sucedidos en el siglo XX e inicios del XXI. Para lograr un mayor realismo se entrevistó a supervivientes de Sarajevo y Aleppo buscando respetar, a grandes rasgos, las peripecias que sufrieron los civiles atrapados en dichos conflictos (Guillermo, 2015). Algunos de estos supervivientes intervinieron en pruebas de testeo del juego incorporando sus sugerencias en el *gameplay* final.

El esfuerzo de los desarrolladores por plasmar la complejidad del entorno que presenta la guerra para los civiles en el juego a nivel de diseño, en estética y especialmente en las mecánicas, ha llevado a que sea considerado un hito por la prensa especializada, obteniendo los premios "al elegido del público" y "a la excelencia narrativa" en el *Independent Games Festival* de 2015. El historiador y diseñador de juegos del Gilles Roy afirmó que el juego «nos invita a asomarnos al abismo del registro histórico para escuchar voces que no se han tenido en cuenta adecuadamente, excepto tal vez en la ficción histórica» (Roy, 2016).

Cabe señalar que *This War of Mine* no ofrece al jugador tutorial alguno ni guía de ningún tipo al empezar a jugar. Tampoco permite grabar la partida y volver a intentarlo. Las acciones y sus consecuencias en el juego se muestran siempre irreversibles. La mecánica denominada "muerte permanente" (*perma-death*) suma realismo al juego y refuerza la idea de que la guerra atrapa al civil desprevenido y no existen segundas oportunidades. En palabras del director Przemek Marszal, «no hay tutorial porque cuando la guerra se desata no hay un tutorial de gente diciéndote que hacer para sobrevivir y salvar a tu familia. Estas por tu cuenta» (Hudson, 2015).

Los trastornos de estrés postraumático, angustia, pesadillas y suicidio en los supervivientes debido a los sufrimientos de las guerras han sido ampliamente documentados (Summerfield, 1995 y Kraft, 2006). La mayoría de la gente que juega por primera vez pierde en poco tiempo, con sus personajes agobiados por el hambre, las enfermedades, la depresión o la violencia. La muerte de un personaje miembro del grupo causa la inmediata depresión en los otros e incluso el asesinato de un individuo externo puede llevar al suicidio de otros. Esta mecánica representa la angustia detectada en los relatos de los supervivientes de la guerra y, de acuerdo a la perspectiva de autores como Diego Mate, el juego «suma una dimensión humana al acto de representar la muerte, exhibe el dolor en los otros, la culpa, el arrepentimiento, el recuerdo» (Mate, 2015).

No obstante, a través de intentarlo repetidamente el jugador puede establecer las cosas que es necesario hacer para que los personajes vivan. Las mecánicas para lograr este objetivo, como la manufactura de objetos, obtener agua hirviendo la nieve y calor quemando muebles o el intercambio de comida y medicamentos por armas, alcohol y cigarrillos también están basadas en las formas de sobrevivir que relataron los sobrevivientes en las entrevistas para el juego y/o que han sido recogidas por especialistas en los documentos históricos.

El marco referencial de *This War of Mine* puede observarse tanto en sus componentes estéticos como en sus componentes normativos, la gran cantidad de para-textos que ofrece el juego tanto en las frases que dicen los personajes que maneja el jugador, otros personajes con los que éste puede interactuar, así como en los detalles gráficos de los escenarios.

Respecto a los componentes estéticos, el juego se presenta con un estilo gráfico sumamente realista, con fondos ricos en detalles y personajes de proporciones correctas, matizado con colores oscuros y gamas de grises que subvierten ligeramente las

representaciones para enfatizar la atmosfera oscura y opresiva. El impacto de la gama de colores causa la ilusión de desesperanza y desesperación, mientras que la interrupción de la banda sonora por ocasionales estadillos y ruidos de mortero transmite la sensación de angustia (Ecenbarger, 2016).

En algunas de sus expansiones se utilizan animaciones y fotografías que imitan a las filmaciones de los corresponsales de guerra y la propaganda bélica. Es interesante remarcar que muchos de estos elementos estéticos que se muestran en los escenarios están basados en hechos reales sucedidos en diferentes teatros de guerra. Entre estos se incluyen:

1. Un edificio de torre de oficinas envuelto en llamas y humo cuyo diseño imita a la conocida foto del bombardeo sobre el edificio de la Amistad entre Gracia y Bosnia-Herzegovina en Sarajevo, tomada por el fotógrafo ruso Mikhail Evstafiev durante la guerra de Bosnia y Herzegovina en la primavera de 1992.
2. La cita de Hemingway *Fuck this War* fue incluida en el juego debido a su eficacia para representar lo horrible que es la guerra, pero la fuente en que está escrito y su posicionamiento en la pared exterior de la casa en la que se encuentran los personajes hace referencia al grafiti, que puede hallarse aún hoy en una casa derruida y abandonado en Mostar, utilizado durante el conflicto bélico como refugio por sobrevivientes.
3. Algunos ejemplos de paratextos contienen expresiones como «Antes de la guerra» y «Cuando esto termine…» que remiten a los tiempos de paz como lo *normal* y a la guerra como la interrupción de la normalidad. La historiadora Ivana Maček ha documentado el uso del concepto de normalidad en los sobrevivientes de Sarajevo para referirse no sólo al modo de vida anterior a la guerra sino al marco moral que guía sus acciones, estableciendo que una *vida normal* representa el modo en que la gente desearía vivir y que una *persona normal* piensa y actúa de forma aceptable (Macek, 2009:5-6).

En cuanto a los elementos normativos que componen el juego, encontramos una doble construcción mimética dentro del sistema de normas que regulan los personajes y objetos. El jugador maneja un grupo de personajes que están expuestos a los flagelos como (a) las inclemencias climáticas, (b) las enfermedades y las heridas, (c) el hambre, la depresión y (4) el terror a los ataques de los soldados e incluso otros supervivientes.

Como consecuencia de la representación de estas situaciones el sistema de reglas obliga no sólo a generar un conjunto de interacciones positivas entre los personajes (diálogos, abrazos, consuelo) para mantener la moral sino también a obtener ciertos objetos (comida, suministros, medicamentos, herramientas y armas) que oficien de protección frente a los peligros del juego y que deberán ser construidos a partir de los recursos básicos que puedan saquearse en los edificios o intercambiarse. En estas interacciones también se encuentran referencias históricas a hechos reales. El valor como objeto de intercambio del tabaco en la Segunda Guerra Mundial y de bebidas alcohólicas durante el conflicto de Kosovo aparece con frecuencia en testimonios de sobrevivientes, mercenarios y soldados que estuvieron en el frente. La inclusión de estos elementos específicos en la dinámica del juego es una decisión deliberada de los desarrolladores (Guillermo, 2016).

Algunas situaciones como violaciones, saqueos y asesinatos son habituales en los conflictos bélicos y se ha comprobado su impacto en la psique de los sobrevivientes (Summerfield, 1995). En el videojuego son representadas en forma verosímil, presentando

al jugador la posibilidad de intervenir en diversas maneras. La inclusión de decisiones moralmente ambiguas y el amplio grado de inmersión e identificación con los personajes coloca al jugador en una posición difícil. Esta ambigüedad se utiliza como el recurso principal del *gameplay* para crear una experiencia "ética" de juego, forzando a los jugadores a deliberar y reflexionar sobre sus propias acciones (Toma, 2015).

A partir de estos elementos se observa en *This War of Mine* un potencial didáctico notable para abordar las guerras contemporáneas mediante la experiencia de juego en la que el jugador puede identificarse con las situaciones vividas durante la guerra por la población civil cercana al frente y enfrentarse a las decisiones morales relacionando causas y consecuencias en situaciones que son representativas de aquellas acaecidas durante la guerra.

Otra posibilidad es ilustrar los tipos ideales construyendo un actor colectivo histórico mediante la agregación de las conductas de los personajes de las historias individuales. Por su parte, el historiador G. Roy sugiere que «una recreación ficticia basada en la evidencia de la supervivencia en tiempo de guerra como *This War of Mine*, nos permite examinar los mecanismos básicos, o los 'requisitos mínimos', si se quiere, de supervivencia y cohesión grupales» (Roy, 2016).

Por último, es interesante notar que el editor incluido en el juego habilita la posibilidad de generar contenido, lo que permite explorar diferentes posibilidades y refuerza en cierto sentido el potencial del juego como simulador social.

ALGUNAS OBSERVACIONES SOBRE EL DISCURSO IDEOLÓGICO DE *THIS WAR OF MINE*

Como afirma Miguel Sicart, el discurso moral o ideológico que presenta un juego respecto de los elementos que incluye se vincula a la forma en la que establece una valoración de los mismos a partir de su sistema de bonificaciones y penalizaciones. En este sentido juegos como *This War of Mine* conllevan un discurso ideológico que tiende más bien a problematizar la valoración de los elementos, ofreciendo a los jugadores un escenario en el que deben optar por diferentes posibilidades sin poder anticipar de un modo mecánico y claro el resultado de las mismas. En este sentido, el valor de las acciones dentro del juego es difícil de anticipar para los jugadores, pues acciones como robar o cometer un crimen pueden otorgar beneficios materiales. Al mismo tiempo, exponen a los personajes a riesgos y pueden alterar su estado anímico de un modo negativo, llevándolos a un estado en el que ya no sean capaces de realizar tareas. La resistencia a cometer estos actos para asegurar la subsistencia también puede ocasionar que el jugador no logre proveer a los personajes de los insumos mínimos necesarios y pierda la partida.

Esta ambigüedad del valor de las acciones, en las que el personaje/jugador debe encontrar cuál es su límite moral frente a determinadas acciones, encuentra excepciones que permiten entrever algunas líneas del discurso ideológico del juego que operan en la relación que establece el sistema de penalizaciones y bonificaciones frente a algunos elementos de la mecánica de juego. Sobre ello cabe mencionar tres aspectos que ofrecen dentro del juego algunas huellas de un imaginario capitalista dentro de la mecánica de juego. Estas se muestran hasta cierto punto discordantes con las experiencias que explicitan los creadores del juego.

1. El primer aspecto es el hecho de que el juego no penaliza de ningún modo la realización de cambios ventajosos. Si otro sobreviviente, por ejemplo, necesita medicamentos porque tiene a un familiar enfermo y el jugador se los ofrece a cambio de la mayor cantidad de objetos que éste pueda ofrecer, esto no conlleva ninguna consecuencia negativa ni es penalizado de ningún modo por el esquema moral del juego. Ni en relación a la mecánica ni en relación a los elementos para-textuales, con excepción de algún matiz en la respuesta del personaje con el que se realiza el intercambio. Incluso cuando el juego propone en muchas ocasiones la posibilidad de ayudar a otros sobrevivientes o de regalarles medicamentos u otros elementos para asegurar su supervivencia, este altruismo no presenta un obstáculo al afán de lucro en los intercambios. El personaje/jugador puede tomar ventaja de las necesidades extremas de otro personaje a su favor, sin que ello afecte a su estado anímico en absoluto o tenga alguna consecuencia negativa. Al mismo tiempo, la generosidad que es valorada por la mecánica de juego cuando se ayuda a otros personajes carece de efecto positivo en los intercambios.
2. En segundo lugar, incluso cuando el estado anímico o de cansancio pueden volver a los personajes disfuncionales para realizar cierto tipo de tareas, ya sea por la lentitud que muestran los personajes cansados o por el peligro de arribar a un estado de depresión, los personajes pueden incrementar su estado de hambre o de enfermedad, incluso hasta morir sin que ello posibilite que tomen por sí mismos algún objeto del inventario del juego. Los personajes pueden sentarse, fumar, desmayarse o realizar algunas tareas de manera automática, pero ningún estado de ánimo, ni de hambre extrema o de enfermedad evitan que el jugador posea un total control de la administración de los recursos disponibles. Este aspecto, asociado a la maximización del uso de los recursos, promueve una administración de los recursos que incorpora el hambre, el cansancio, el frío, el estado anímico y el grado de enfermedad de los individuos que componen el grupo como elementos que pueden administrarse para optimizar el rendimiento del grupo y sus resultados. Esta posibilidad se hace eco, sin duda, de la lógica de maximización y optimización de los recursos disponibles, que tiende a cosificar o mercantilizar incluso el bienestar de los operarios en el sistema neoliberal. En este sentido pueden recuperarse las referencias de autores como Óliver Pérez-Latorre en relación a una representación de una *precarización cool* o una presentación algo romanizada de la precarización en los videojuegos contemporáneos (Pérez Latorre et al. 2017).
3. En tercer lugar, y también asociado a determinados aspectos del imaginario capitalista que envuelven al juego, se observa una tendencia en el mismo a dar un lugar central y tal vez algo exagerado a la producción de tipo fabril al interior del refugio de los supervivientes, así como a la posibilidad de especular, a partir de las noticias que la radio ofrece sobre la escasez de insumos como el café o los cigarrillos en la ciudad para mejorar las condiciones de comercio. Esta perspectiva del refugio como una pequeña fábrica o empresa se ve reforzada por la posibilidad de utilizar cualquier personaje para cualquier tarea. La falta de especificidad de conocimiento para realizar las tareas ofrece en los procesos de fabricación o construcción sólo una variable cuantitativa en relación a la necesidad de un operario y una cantidad de tiempo. El tiempo de realización puede ser mayor o menor dependiendo del estado del personaje, pero no tiene relación con ningún aspecto particular del mismo. En este

sentido, se prioriza una perspectiva pragmática de administración de las acciones en la que los personajes se muestran como recursos equivalentes para cualquier tarea de producción.

Estos tres aspectos que pueden observarse en cierta forma como la expresión de contenidos ideológicos que se muestran algo discordantes con el conjunto de contenidos del juego, y con las intenciones que sus autores han explicitado respecto del mismo, coinciden con aquello que autores como Clint Hocking han denominado disonancia lúdico-narrativa (2007), que se identifica con la fricción que puede producirse entre el contenido narrativo de un juego y aquellos contenidos simbólicos que su mecánica sugieren, lo que ha sido mencionado también por otros autores como un conflicto entre el mensaje del videojuego y sus aspectos procesuales (González Tardón, 2014: 118-123). Esta fricción entre la mecánica de juego y su esquema simbólico es recuperada por Pérez Latorre como un elemento clave para la apropiación del discurso ideológico inscripto en el videojuego, pues lejos de reducirse a un fallo de diseño que genera una desnaturalización respecto del esquema narrativo del juego, o que irrumpe el carácter inmersivo del entorno lúdico, muestra el carácter ambiguo y problemático del discurso ideológico que presentan los videojuegos como productos culturales que proyectan una serie de contenidos simbólicos particulares, pero que se encuentran inmersos en un marco simbólico más amplio y que reflejan huellas o ecos de ese imaginario cultural al que pertenecen (Pérez Latorre et al., 2017, Pérez Latorre, 2018).

En este sentido, cabe recuperar el entorno de juego de *This War of Mine* como un entorno complejo que no puede ser comprendido desde una perspectiva unilateral, en la medida que propone a los jugadores desarrollar acciones cuya relación con las condiciones de victoria se muestra confusa a lo largo del juego, a la vez que obliga a resignificar elementos conocidos por el personaje/jugador en un nuevo esquema de valores caracterizado por la excepcionalidad frente a las formas sociales de hacer significar del mundo contemporáneo. Esta ambigüedad se muestra reforzada a su vez por la presencia en la mecánica de juego de elementos propios del imaginario social vinculado al discurso neoliberal que pueden destacarse tal como se ha realizado en este último apartado, y que no parecen afectar en absoluto el estado anímico de los personajes, mostrándose en cierta forma como puntos ciegos del entorno moral que el *playworld* busca representar, a la vez que suscriben el esquema simbólico del juego al imaginario social contemporáneo.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

AARSETH E.J., (2007) "Aproximaciones metodológicas al análisis de videojuegos", *Revista Artnodes*. N° 7.

BOGOST I., (2007) *Persuasive games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge. MIT Press.

CASTORIADIS C., (2004) *Sujeto y verdad*, Bs. As., Fondo de Cultura Económica.

— (2005a) "Lo imaginario: la creación en el dominio histórico social" en: *Los dominios del hombre*, Barcelona, Gedisa.

— (2010) *La institución imaginaria de la sociedad*, Bs. As., TusQuets.

ECENBARGER, C. (2016). "In war, not everyone's a soldier." A Review of This War of Mine. Press Start, 3(2), 70-73. Recuperado el 21/03/18 de http://www.press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/48/49

HOCKING C., (2007) "Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what game is about" en: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

HOBSBAWM, E., (2002) *Sobre la Historia*. Barcelona, Editorial Crítica.

HUDSON L., (2015) "Life as a Target" recuperado el 20/03/18 de: http://www.slate.com/articles/arts/gaming/2015/02/siege_survival_video_game_this_war_ofmine_reviewed.html

HUIZINGA J., (1972) *Homo ludens*. Madrid, Alianza. 2012.

FRAILE J. A., (2012) *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, España, Círculo Rojo.

FRASCA G., (2009) "Juego, videojuego y creación de sentido", en: *Revista Comunicación* N° 7. Pp. 37-44

GONZÁLEZ TARDÓN C., (2014) *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Tesis Doctoral. Universidad de Deusoto.

GUILLERMO G. M., (2016) "Entrevista a Pawel Miechowski, senior writer de 11 Bit Studios", sitio web Deux Ex Machina Videogames Magazine, recuperado el 20/03/18 de http://deusexmachina.es/entrevista-a-pawel/

JUUL J., (2011) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press.

KRAFT R. (2006) *Archival Memory: Representations of the Holocaust in Oral Testimony*, Poetics Today. 27 (2): 311-330.

LOCKE P., (2009) *City of survivors Trauma, grief, and getting by in post -war Sarajevo*, Tesis para Doctorado en Filosofia, Princeton University.

MAČEK I (2009) *Sarajevo Under Siege: Anthropology in Wartime*. Filadelfia: Universidad de Penn.

MANOVICH L., (2001) *The Language of new media*. Cambridge, MIT Press.

MARCANO B., (2008) "Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital." en: *Teoría de la Educación*. N° 3. Salamanca. Pp. 93-107

MARTÍ J.P., (2011) "Aproximación metodológica al análisis de videojuegos publicitarios", en: *Revista deSignis*, N°17, Bs As, Pp. 133-141

MATE D. (2018), "La representación de la muerte en el videojuego", en: *Jangwa Pana*: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, Vol. 17, No.1

MCGONIGAL J., (2011) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?*, Bs. As., Siglo XXI. 2013.

NAVARRETE C., (2014) "El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos", en: *Icono 14*, vol.12. pp. 416–440.

PARKIN S., (2015) *Muerte por video-juego*, Madrid, Turner, 2016.

PÉREZ LATORRE Ó., (2010) *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectiva del estudio del discurso*. Tesis Doctoral. UPF.

— (2018) "El videojuego en el escenario de la cultura mainstream. Repensar al videojuego como producto cultural y su inserción en el imaginario contemporáneo." (Entrevista realizada por Emiliano Aldegani) en: *Revista E-Tramas* N°1, En prensa.

PÉREZ LATORRE Ó; OLIVA M., (2017) "Video games, Dystopia and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite" en: *Games and Culture*. Pp. 1-21

PÉREZ LATORRE Ó; NAVARRO V; PLANELLS A; SÁNCHEZ C., (2017) "Recessionary games: Video games and social imaginary of the Great Recession (2009-2015)" en: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Pp. 1-17.

PLANELLS A. J., (2015) *Videojuegos y mundos de ficción. De "Super Mario" a "Portal"*. Cátedra, Madrid.

PRESTON D. (2015) "Interview: Pawel Miechowsky of this war of mine & 11 bit studios", Outerweb blog, recuperado el 20/03/18 de http://outermode.com/interview-pawel-miechowski-this-war-of-mine-11-bit-studios

RAMÍREZ J. A., (2013) *Análisis narratológico del videojuego documental.* Tesis de Maestría. UNAM. ROY G., "This War of Mine: Human Survival and the Ethics of Care" en: *Play The Past*, blog recuperado el 20/03/18 de http://www.playthepast.org/?p=5618

RUIZ D., (2010) *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces.* Madrid, Ministerio de Educación. Narcea Ediciones.

RUIZ S. D., (2009) "El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria: una aproximación al concepto de *advergaming*", en: *Revista Comunicación*, N° 7.

SALEN K., y ZIMMERMAN E., (2006) *Rules of Play: Game Desing Fundamentals*. Cambridge. MIT Press.

SÁNCHEZ MURCIA P., (2002) "Aprendiendo habilidades con videojuegos" en: *Revista Comunicar*, N° 19. Pp. 114-119.

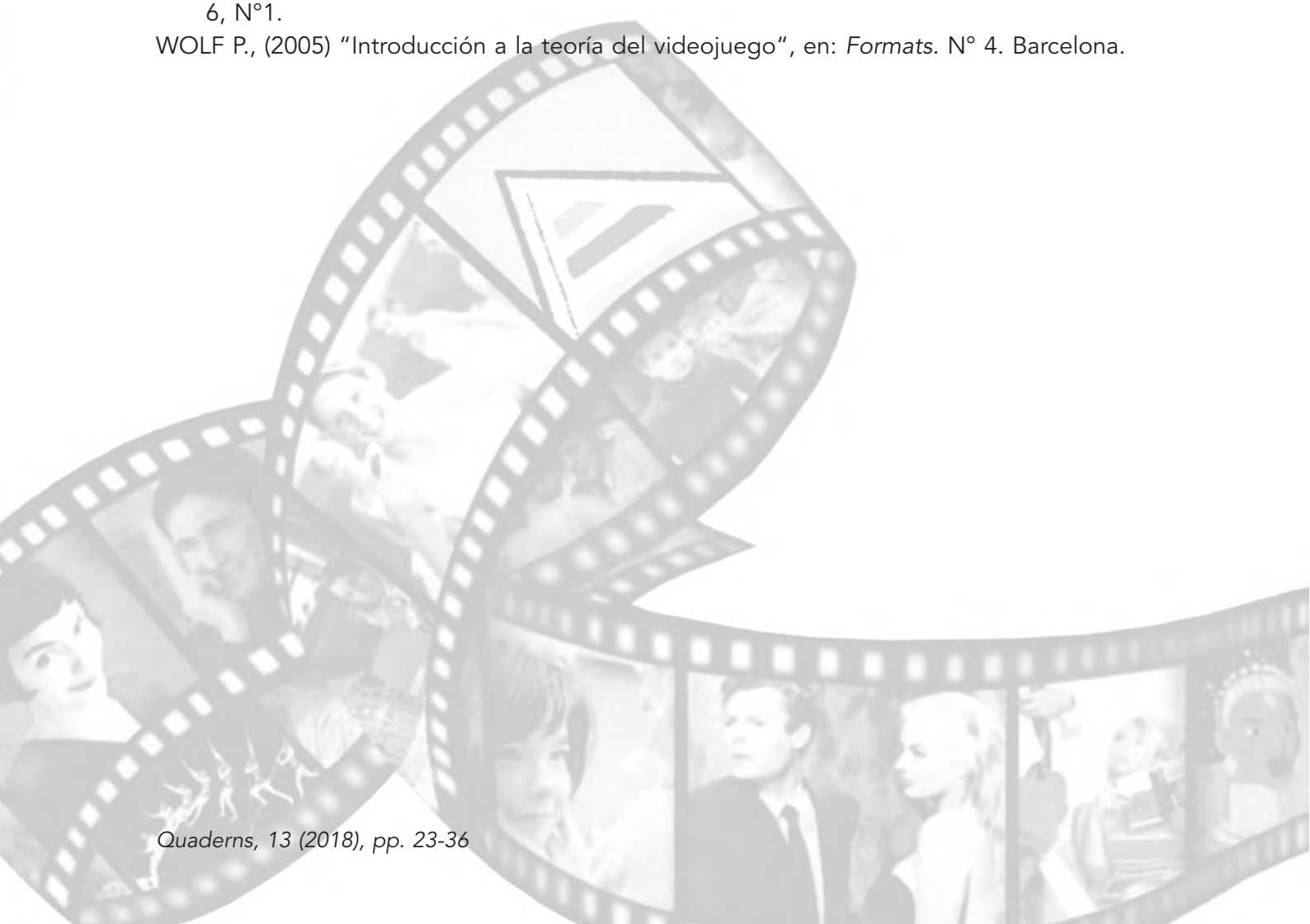
SCOLARI C. A., (2008) *Hipermediaciones.* Barcelona, Gedisa.

— (ed.) (2013) *Homo videoludens 2.0. De Pac-man a la gamificación*, Universitat de Barcelona. SICART M., (2009) *The ethic of Computers games*, Cambridge, MIT.

SUMMERFIELD D. (1995) "Assisting Survivors of War and Atrocity: Notes on 'Psychosocial' Issues for NGO Workers" en: *Development in Practice* Vol. 5, No. 4. Pp. 352-356.

TOMA E., (2015) *Journal of Comparative research in anthropology and sociology*, Volume 6, N°1.

WOLF P., (2005) "Introducción a la teoría del videojuego", en: *Formats.* N° 4. Barcelona.



EL OCASO DE LA MISIÓN JESUITA DE JAPÓN A TRAVÉS DE MARTIN SCORSESE: *SILENCE* (2016)

Kevin DÍAZ ALCHÉ
Universidad de Alicante

RESUMEN

En los ámbitos de la divulgación y el entretenimiento occidental, la imagen que se transmite sobre las culturas ajenas a la nuestra suele estar cargada de expresiones poco representativas. Dentro de este grupo, Japón es, como se ha estudiado en multitud de ocasiones, un ejemplo que ha ido evolucionando a lo largo de la Historia del Cine. En este texto se analiza el caso de *Silencio* (Martin Scorsese, 2016), obra que trata de poner de relieve el ocaso del primer intento por establecer relaciones estables entre el archipiélago nipón y el continente europeo a través de la Compañía de Jesús.

Palabras clave: *Siglo XVII*, *Compañía de Jesús*, *choque cultural*, *sincretismo*, *cine*.

ABSTRACT

In the fields of occidental outreach and entertainment, the image which is transmitted about alien cultures is usually filled with unrepresentative manifestations. Within this group, as it has been studied, Japan is an example that has evolved throughout history of cinema. In this text it is analysed the case of *Silence* (Martin Scorsese, 2016), work that tries to highlight the twilight of the first attempt to stablish a stable relationship between the Japanese archipelago and the European continent though the Society of Jesus.

Keywords: *17th Century*, *Society of Jesus*, *cultural shock*, *syncretism*, *cinema*.

INTRODUCCIÓN

En los ámbitos de la divulgación y el entretenimiento occidental, la imagen que se transmite sobre las culturas ajenas a la nuestra suele estar cargada de estereotipos, cuando no de un supuesto folklore poco representativo. Japón es, como se ha estudiado en multitud de ocasiones, un caso característico de esta situación. Sin embargo, hasta el siglo XVI, las alejadas tierras de Japón solo eran para Europa un desconocido rincón dentro del confuso conglomerado de exóticas regiones ubicadas más allá de las fronteras del Imperio Otomano.

Ante el inmenso vacío de referencias acerca del Extremo Oriente, la excepción se imponía, sin embargo, mediante tímidos comentarios escritos por viajeros como Marco Polo. El veneciano no llegó a pisar el archipiélago nipón y, además, de entre todos sus relatos recogidos en *Il Milione*, la breve alusión a Zipango sólo sirvió para acrecentar una visión distorsionada de la realidad. Con toda probabilidad, había recibido noticias a través de terceros, alimentadas por el misticismo y repletas de narraciones fantásticas. La única información que se poseía sobre sus características geográficas, economía y sociedad afirmaba que se trataba de «una isola in levante, ch'è ne l'alto mare 1.500 miglia» habitada por una población autogobernada de tez pálida y donde se hallaba una gran cantidad de oro desaprovechado y dispuesto a ser explotado por quienes tuviesen el valor y la capacidad de pisar sus orillas (Polo, 1975: 133).

Esta situación de incertidumbre y desconocimiento es aplicable a casi todo Oriente, un concepto eurocéntrico que plantea una barrera fundamentalmente mental, social y cultural entre los territorios situados en Europa y aquellos al este de las orillas mediterráneas. Una tierra que, usando la expresión seguida por el profesor Miguel Corrêa Monteiro, para los habitantes de la cristiandad europea estaba repleta «de mitos e de fantástico, mas também de ciladas, onde os cristãos não se deviam aventurar» (2006: 67). Un mundo que los imperios coloniales de Castilla y –sobre todo– Portugal comenzaron a abrir a partir del siglo XVI. Para el caso de Japón, la Compañía de Jesús protagonizó el primer contacto cultural en 1549, cuando Francisco Javier desembarcó en Kagoshima y asumió «a responsabilidade da propagação da fé através da palavra e do exemplo» (Corrêa, 2006: 43). De este modo la Misión de Japón ha de ser considerada como génesis de las primeras relaciones entre Occidente y el archipiélago nipón. El hecho es que la presencia hispano-portuguesa en general y jesuita en particular supuso un intercambio de ideas y formas de pensar entre Oriente y Occidente que impactó a Europa tras la divulgación del mundo que los misioneros encontraron. Mediante una extensa correspondencia, los misioneros que llegaban informaban de la situación del archipiélago, aunque con un cierto discurso evangelizador y paternalista que no permitía a los novicios llegar con una idea exacta de la realidad nipona.

Francisco Javier, a los pocos meses de su estancia, ya se atrevía a decir que esta sociedad era «la mejor que hasta agora esta descubierta», tanto que «entre gente infiel no la hallava otra que a los Iapones haga ventaja» (Barreira, 1552: 22). Después de dos siglos, Japón era una realidad palpable y, al mismo tiempo, lejana y confusa. Además de la correspondencia y las publicaciones propagandísticas de la propia Compañía de Jesús, Japón se abrió paso por otros medios de divulgación asociados al entretenimiento. Tanto en literatura como en teatro, autores contemporáneos trataron el acontecimiento en sus obras. Destacamos al maestro dramaturgo Lope de Vega, autor de *Triunfo de la Fee en los reynos del Japón* (1618), un escrito centrado en los primeros momentos de gran optimismo y fervor religioso y en los posteriores procesos de martirio sufridos por misioneros y comunidades bautizadas en Japón[1] tras el cambio de rumbo en la política interna. Le siguen una serie de obras, todas ellas bajo un cariz profundamente religioso, tales como *Relación de los mártires del Japón* (Ruiz Vega, 1623) y *Christiandad del Japon, y dilatada persecución que padecio* (Sicardo, 1698). Como resultado del cambio de rumbo del *Shogunato*, la implantación del sistema

1 Siguiendo la tesis seguida por el profesor João Paulo Oliveira e Costa, insistimos en el concepto de «bautismo» sobre el de «conversión», pues, como señala el investigador, «it is useless to try to define an "effective conversion" or to try to demonstrate the failure of missionary work with bad examples of "converted people" [...]. We cannot evaluate a "success", especially if we focus upon the "quality" of the conversions» (2003: 46). Tal reflexión nos hace considerar que el término «bautismo» se ajusta mejor a su perspectiva histórica.

sakoku-rei[2] y el consecuente cierre y aislamiento del país, las noticias desaparecieron. De ahí que, desde entonces, las obras publicadas en suelo europeo quedaran circunscritas al arquetipo de la narración religiosa con textos como *Informaciones acerca de la vida del Venerable fray Alonso Orozco, 1601-1700* (de Gante, 1719); *The history of the church of Japan* (Crasset, 1705); y *The history of Japan* (Kaempfer, 1727).

Esta tendencia es modificada significativamente en el último tercio del siglo XIX, tras la apertura de Japón. De los viajes al archipiélago con el objetivo de aprender de una cultura que se había mantenido hermética a las influencias externas nacieron los primeros estudios antropológicos e históricos, como *El imperio del sol naciente* (Lucena, 1893) y *A history of the Japanese people from the earliest times to the end of the Meiji era* (Brinkley, 1915).

JAPÓN EN EL SIGLO DEL CINE OCCIDENTAL: HACIA UN MAR DE ESTEREOTIPOS

Con la llegada del celuloide, llegan también cambios en la imagen que Occidente tiene de Japón. No sólo por los evidentes avances tecnológicos o la democratización del consumo de productos de la industria cinematográfica, sino también por los cambios sociales, culturales y políticos del público receptor y su entorno. Diferenciamos así dos grandes períodos en lo relativo al cine que evoca una imagen de la cultura nipona.

El primero de ellos lo situamos previo al término de la II Guerra Mundial. Se trata de un cine de corte militarista y propagandístico, ligado al desarrollo del conflicto bélico y, especialmente, la intervención de Estados Unidos y Canadá en el Frente del Pacífico (1941-1945). No es nuestro propósito realizar una recopilación exhaustiva, por lo que aludimos a referencias paradigmáticas. Es el caso de algunos cortometrajes que forman parte de la serie canadiense *Canada Carries On*, producida por la National Film Board of Canada entre 1940 y 1959. Destacamos, de toda la relación, *Warclouds in the Pacific* (Legg, 1941). Estrenado unos días antes del ataque a Pearl Harbor y nominado al Óscar al mejor documental corto, en él se expone la perversión ideológica que se afirma estar ocurriendo en Japón y advierte que Canadá está preparada en caso de guerra en el Pacífico[3]. Por su parte, en los Estados Unidos de América la labor propagandística fue encomendada al cineasta Frank Capra, quien ya había sido galardonado con un Óscar al mejor argumento por *Caballero sin espada* (1939). En relación a Japón, de su obra sobresalen dos filmes pertenecientes a la serie de largometrajes propagandísticos *Why We Fight*, que son *Prelude to War* (1942), premiada con un Óscar al mejor documental y donde se expone el adoctrinamiento y militarismo japonés; y *The Battle of China* (1944), en el que se victimiza a la nación y al Estado chino ante un exacerbado fanatismo japonés. Pero la obra que mejor ejemplifica este tipo de cine es, sin duda, *Know Your Enemy - Japan* (1945). Tratando de hacer un recorrido por la historia militar de Japón, el documental construye una imagen despectiva de la sociedad nipona y anima a la intervención militar en suelo japonés[4]. Este tipo de obras ha ido evolucionando y

2 «"Isolationist policy", applied from 1639 to 1868, under which relations with European countries was forbidden on pain of death (with the exception of the Dutch on the islet of Dejima in Nagasaki) and relations with Asian countries were strictly controlled by the government» (Frédéric, 2002: 813).

3 Información extraída de la ficha del cortometraje desde los sitios web *IMDb* y de la *National Film Board of Canada*, disponibles en: https://www.imdb.com/title/tt0034372/?ref_=ttawd_awd_tt y http://www.nfb.ca/film/warclouds_in_the_pacific/, respectivamente. [Fecha de consulta: 16/02/18].

4 Información extraída de las fichas ubicadas en los sitios web *IMDb* y *RottenTomatoes*, disponibles en: https://www.imdb.com/title/tt0184254/?ref_=nm_flmg_dr_16, https://www.imdb.com/title/tt0185405/, y https://www.rottentomatoes.com/m/know_your_enemy_japan/. [Fecha de consulta: 25/04/18].

adaptándose a los principios de la sociedad de consumo y el Nuevo Hollywood con películas como *Pearl Harbor* (Bay, 2001), donde se llega a deshumanizar la presencia japonesa en una visión comercial que «presenta la estructura héroe *versus* antihéroe dentro de la trama principal» (Rosillo, 2016: 710).

El segundo grupo despega a partir de la década de 1960 y está relacionado con la cultura de masas. La nueva dinámica del cine comercial occidental se aproxima a Japón teniendo en cuenta dos conceptos definidos por Laura Rosillo, la proyección condicionada y la variable receptividad. Siguiendo con la autora, la proyección condicionada responde a la interpretación que la dirección del film hace de la cultura nipona, «realizando una proyección sucesiva de imágenes en las que se advierten de forma subyacente unos tópicos comunes. En este momento, la cultura japonesa se impregna de unos estereotipos que condicionan o restringen el patrimonio japonés a una serie de ideales». La variable receptividad, por otro lado, se da cuando la proyección es captada «por un espectador occidental, generalmente ajeno a la cultura nipona, que interpreta de forma variable e insegura unos códigos insertos en las imágenes proyectadas» (2006: 708). Población europea y norteamericana, atraída no sólo por las tradiciones, sino también por otros referentes clásicos, condicionan su visión construida a través del cine (Barrenetxea, 2008: 139), procedimiento que responde a «una concepción de la cultura japonesa "occidentalizada"» (Rosillo, 2006: 708) y que, igualmente, ha creado personajes estereotipados que Francisco Javier López sintetiza en un total de seis, a saber, el ejecutivo, el samurái, el yakuza, el maestro, la geisha y la ama de casa (2010: 1544-1551).

Dentro de este grupo, siguiendo la imprenta del Nuevo Hollywood y como parte del cine comercial, se encuentra *Silencio* (2016), adaptación cinematográfica de la novela histórica bajo el mismo nombre escrita por Shūsaku Endō (1966), dirigida por Martin Scorsese. Un film que hemos seleccionado por representar un caso de acercamiento a la cultura japonesa a través de un estudio cultural con el objetivo de plasmar, en la gran pantalla, las diferencias habidas en las estructuras mentales de la población europea y japonesa del siglo XVII, rompiendo con las líneas vistas hasta ahora en cuanto a un acercamiento arquetípico.

PRODUCCIÓN Y OBJETIVOS DE SCORSESE

Hablar de este largometraje es referirse a un largo proceso de meditación, negociación y final producción de un proyecto que Scorsese había deseado sacar a la luz desde finales de la década de 1980, poco después de que el director estrenara *La última tentación de Cristo* (1988), otra adaptación de la novela homónima de Nikos Kazantzakis publicada en 1955 que le valió una nominación al Óscar a mejor dirección, pero que fue criticada por ciertos grupos conservadores por su visión de la vida de Cristo. Ese mismo año, Scorsese recibió una copia de la novela de Endō de la mano del obispo de la Diócesis de Nueva York, Paul Moore, y, como él mismo reconoció, la leyó durante el rodaje de *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990), en Tokyo.

La producción de una adaptación estuvo en los planes de Scorsese desde entonces. Jay-Cocks presentó un guion e iniciaron algunas negociaciones con Cecchi Gori Pictures que no prosperaron. En 1997 se estrenó *Kundun*, el segundo de los filmes espirituales del director, por lo que se reanudó el proyecto de rodaje. Nuevamente se sucedieron constantes imprevistos que imposibilitaron que se materializase, entre los que destaca la falta de financiación. Unos años más tarde llegaron títulos como *Al límite* (1999), *El aviador*

(2002) y *Gangs of New York* (2002), este última valiéndole diez nominaciones a los Oscars y dos galardones en los Globos de Oro, a mejor director y a mejor canción original. Sólo en 2014 comenzó el proceso de producción, partiendo de un guion escrito por Jay-Cocks en 2006 y tras varias disputas legales con Cecchi Gori Pictures[5]. Scorsese entonces se involucró personalmente en la financiación del film, viajando a Cannes en busca de inversores. Con la mayoría del presupuesto asegurado, se cerró el reparto definitivo. En enero de 2015, arrancaba el rodaje en Taiwán y *Silencio* se convertía en el siguiente trabajo del director desde *El Lobo de Wall Street* (2013)[6].

Con todo, el filme se aguardaba con cierta expectación. No sólo por la trayectoria del cineasta, sino también por cómo se había puesto de relieve en las campañas publicitarias el esfuerzo técnico y el significado que iba a tener para el propio Scorsese, quien completaría la que ya es su trilogía espiritual. Los vídeos promocionales ofrecieron los exóticos paisajes de Taiwán, sus playas prácticamente vírgenes y sus frondosos bosques; en definitiva, similares a los que podían encontrarse en Nagasaki (Japón), primera opción de Sorsese para el rodaje. El que el realizador no eludiese la afirmación de que el filme iba a suponer una analogía con respecto a sus experiencias vitales tras haber abandonado la vía del sacerdocio y haberse dedicado en exclusiva al cine captó cierta atención entre el público general y la crítica especializada. Como él mismo dijera, ya había trabajado el tema relativo al abandono del ego en beneficio de la comunidad en *Malas calles* (1972), pero ahora prometía profundizar en las diferencias culturales y religiosas con el asesoramiento del Padre James Martin, S.J. Del reparto destacan actores con trayectorias consolidadas como Liam Neeson (Padre Cristóvão Ferreira), que ya había trabajado con el cineasta en *Gangs of New York* (2002), y otros que comenzaban a despuntar en Hollywood como Andrew Garfield (Padre Sebastião Rodrigues) y Adam Driver (Padre Francisco Garupe), lo que hizo el resto[7].

Tras el estreno mundial en el Vaticano que contó con la presencia del Papa Francisco[8], la recepción, sin embargo, fue dificultosa. En parte por tratar un tema con escasa repercusión mediática, pero también por la dualidad entre la crítica especializada, que abarca posturas tan dispares que la señalan tanto como la mejor obra de Scorsese como por ser tediosa[9]. Quizá como motivo de lo primero se dio la contradictoria situación por la que, mientras que la cinta recibió un total de 52 nominaciones de diferentes academias y organismos de cine, entre ellas la del Oscar a mejor fotografía, tan sólo consiguió recaudar 23,7 millones de dólares para una inversión de un total de 46 millones[10]. Datos que reflejan que *Silencio*

5 Información extraída del sitio web *IMDb*, disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0490215/. [Fecha de consulta: 27/01/18].

6 Información extraída desde el sitio web de la revista *Fotogramas*, disponible en: http://www.fotogramas.es/Peliculas/Silencio/El-evangelio-segun-Martin. [Fecha de consulta: 05/04/18].

7 Información extraída de varias entrevistas a Martin Scorsese distribuidas por *Grupo Planeta* como parte del material promocional del filme e indexadas en el sitio web de alojamiento de vídeos *Youtube* y disponibles en: https://www.youtube.com/watch?v=mocVNjz2nys y https://www.youtube.com/watch?v=BsAK4WkIBx0. [Fecha de consulta: 13/02/18].

8 Información extraída del artículo publicado en el sitio web del diario *El País* el 1 de diciembre de 2016, disponible en: https://elpais.com/cultura/2016/12/01/actualidad/1480559747_950824.html. [Fecha de consulta: 02/05/18].

9 En el primero de los casos, encontramos la crítica de Richard Brody para *The New Yorker*, mientras que en segundo destaca el análisis de Manohla Dargis para *The New York Times*, ambas disponibles en: https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/martin-scorsese-tests-his-limits-in-silence y https://www.nytimes.com/2016/12/22/movies/silence-review-martin-scorsese.html, respectivamente. [Fecha de consulta: 24/01/18].

10 Información extraída del sitio web *IMDb*, disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0490215/. [Fecha de consulta: 27/01/18].

no dejó indiferente a nadie, tanto por la temática de la trama como por el enfoque con el que abarca un proceso con una profundidad de lo más compleja.

UN ARGUMENTO JESUITA

Como filme histórico, *Silencio* interpreta acontecimientos reales del pasado de gran trascendencia en las relaciones entre Europa y Japón y la evangelización de Oriente. Proceso histórico que se inserta en la Misión de Japón, que parte desde la llegada de Francisco Javier en 1549 y perdura hasta mediados del siglo XVII. La trama centra su atención en un caso particular dentro de las consecuencias de la expulsión de todos los misioneros decretada en varias ocasiones entre 1587 y 1614, convencido el Shogunato de que la moral cristiana «no compaginaba con el régimen feudal que estaba construyéndose» (Kondo, 1999: 184). La respuesta fue, como es sabido, la permanencia en el territorio a pesar de las amenazas, algo que los misioneros expresaron en su correspondencia porque «no combenia yrnos de Japon desanparando a tantas almas» (Gómez, 1588: 711), lo que derivó en una lenta y dura persecución tanto de aquellos que permanecieron como de las comunidades católicas.

El argumento, dentro de estos límites históricos, se centra únicamente en el caso de la apostasía del Padre Ferreira y, con ciertas licencias históricas, los misioneros que marchan al archipiélago en su búsqueda durante la década de 1630. Sólo una misiva del misionero caído resume la situación previa a la llegada de los dos jóvenes. Una escena que se funde con la voz de un pesimista y anacrónico (falleció en 1606) visitador Valignano (Ciarán Hinds), quien en otro momento redactase su *Historia del principio y progresso de la Compañía de Jesús en las Indias Orientales (1542-64)* (Valignano, 1944) con la intención de contar «la pura verità delle cose» (Lisón, 2005: 83) y que queda aquí reducido a asumir la función de permitir el viaje de rescate. A partir de entonces la trama se centra en los dos jóvenes, Rodrigues y Garupe, quienes, después de que a primera vista nos llame la atención su delgadez[11], pasan a dar muestras de representar dos formas de entender la religiosidad. El primero muestra una faceta ciertamente probabilista que se deja ver al aceptar el modo herético con el que la comunidad de fieles ocultos vivía el catolicismo o al recomendarles que, en caso de ser necesario, pisen el *fumi-e*[12]. Su laxitud le hace chocar ocasionalmente con Garupe, cuyo rigorismo le impulsa a rechazar cualquier desviación de la correcta conducta católica de Trento. Ellos mismos representan, a fin de cuentas, la antigua controversia alrededor de cómo dirigir la evangelización de Japón que se materializó con el enfrentamiento entre el método adaptativo de Valignano y la rectitud e intransigencia del superior Francisco Cabral (Ruiz, 1587: 5v). El relato de ambos pronto pasa a ser el de Rodrigues cuando ambos jesuitas se separan, quedando el de Garupe en el mundo de la elipsis para aparecer de nuevo en pantalla una última vez.

Llegado el punto de clímax argumental, en una escena cargada de tensión, Rodrigues renuncia a su fe para así poder recuperarla. Es la gran diferencia con respecto a la novela de Endō pues, en ésta, el jesuita comprende que la religiosidad tiene diversas maneras de

11 Información extraída de varias entrevistas a Martin Scorsese distribuidas por *Grupo Planeta* como parte del material promocional del filme e indexadas en el sitio web de alojamiento de vídeos *Youtube* y disponibles en: https://www.youtube.com/watch?v=mocVNjz2nys. [Fecha de consulta: 13/02/18].

12 «Religious images, crucifixes, etc. which were to be trodden upon by the people at the taking of the census, in order to prove that they did not belong to the proscribed Catholic religion» (PAPINOT, 1964: 109).

interpretarse, distintas incluso a los dogmas dictados desde Roma. Scorsese, en cambio, decide hacer de Rodrigues un mártir que sacrifica su propio destino para mantener vivo el catolicismo japonés con su presencia, lo que hace de la adaptación un viaje intimista por el que el director refleja su propia experiencia espiritual.

HACIA EL ANÁLISIS DE LA MISIÓN DE JAPÓN A PARTIR DE *SILENCIO*

Aunque el centro de la historia nos sitúe en los pensamientos de un jesuita, lo que más debe llamarnos la atención y donde al mismo tiempo *Silencio* peca de escaso desarrollo, es en el contexto en que se mueve el filme. A fin de cuentas, referimos al verdadero protagonista y motor de todas las decisiones tomadas antes y durante la obra: la misión jesuita de Japón y los elementos que afectaron a su desarrollo. Sin la intención de enumerar una completa relación de cuestiones sobre el tema[13], mencionaremos algunas de especial trascendencia.

Es el caso del referido como método acomodaticio de los jesuitas y que, aunque puede intuirse a través de los actos de Rodrigues, en el filme pasa prácticamente desapercibido, quedando ciertas huellas visibles sólo para personas iniciadas. El hecho es que, desde tiempos de Francisco Javier en Japón (1949-1451), la Compañía entendió que estaban ante una realidad bien distinta de la europea. Había que «buscar mucha humildad […] y disponernos a ser como ellos assi en aprender la lengua» (Barreira, 1552: 25-27). Por supuesto, tanto Rodrigues como Garupe tienen nociones de la lengua japonesa. Sin embargo, la Compañía fue más allá. Para lograr un mayor acercamiento a la población, los miembros de la compañía comenzaron a adoptar los hábitos alimenticios y de sueño propios de los monjes budistas o *bōzu* (Lisón, 2005: 38-39). Unos años más tardes, se diría que «los padres primeros por agradar a los japones se bistieron de su avito» (Ruiz, 1587:5v), aludiendo a los atuendos del clero budista. Se estudió en profundidad la vida de Japón, resultando en la publicación de obras como el *Sumário dos erros en que os gentios do Japão vivem e de algumas seitas gentílicas en que principalmente confiã* (1556), atribuído a Cosme de Torres; el *Tratado em que se contêm muito sucinta e abreviadamente algumas contradições e diferenças de constumes entre a gente de Europa e esta província de Japão* (1585) de Luís Fróis; o *Il cerimoniale per i missionari del Giappone* (1581) del propio Alessandro Valignano, entro muchos otros. El objetivo final era la creación de una Iglesia Japonesa, para lo que se abrieron escuelas donde «los niños se ajuntavan tres vezes cada dia a aprender la doctrina xtiana» (Valerregio, 1570: 3v-4). No resulta pretencioso considerar a Ichizo (Yoshi Oida), quien lideraba la comunidad católica de Tomogi antes de la llegada de Rodrigues y Sebastiao, uno de estos alumnos, como tampoco hacerlo con el intérprete (Tadanobu Asano) que Inoue designa para Rodrigues, quien afirma haber estudiado del Padre Francisco Cabral.

Mayor presencia tiene el proceso de sincretismo entre las religiones católica, budista y *shintō*. La práctica por la que la Compañía hacía uso de términos budistas como *Dainichi*[14], *con el que se aludía a Dios, o hotoke*, que el Padre Luís Fróis asimilaba con el concepto de Santo (Fróis, 1571: 61), así como vestir atuendos propios de los *bōzu*, son motivos suficientes

13 Para tal propósito, encontramos fundamental la tesis doctoral de Ainhoa Reyes Manzano *La Cruz y la Catana: relaciones entre España y Japón (Siglos XVI-XVII)* (2014).

14 «Japanese form of the Buddhist deity Vairochana or Mahāvairochana, who represents the highest expression of the godhead in Esoteric Buddhism. In the Tendai and Shingon sects, he is the central figure of the pantheon and the mandalas. He is the supreme Buddha of Light, the ultimate reality without beginning or end» (Frédéric, 2002: 142).

para considerar que las poblaciones bautizadas entendiesen la nueva fe como una secta más llegada desde la India. Pero la cuestión que los jesuitas vieron con mayor temor fue la de su propia insuficiencia numérica. No fue excepcional que grupos católicos pasaran años sin la presencia de un misionero y carentes de la formación necesaria. Al respecto, Fróis, en su *Historia de Japam* comentaba que «não seria facil poder-se dizer quantas contradições teve naquella obra» (1982: 369). Es, precisamente, lo ocurrido en *Silencio*. Las consecuencias podían tener diferentes grados. Aunque de forma muy sintetizada, hay dos momentos en los que la cinta nos pone de manifiesto el escaso grado de evangelización. Al primero de ellos el propio Rodrigues refiere en su fuero interno, cuestionándose si aquellas personas valoraban en mayor medida los objetos simbólicos que les había regalado que la propia fe católica. El segundo lo encontramos durante el bautizo de un recién nacido, a lo que sus padres preguntan convencidos si ya se encuentran en el Paraíso. Lamentablemente, Scorsese decidió no mostrar el caso que mejor ejemplifica este proceso, pues habría significado un obstáculo para el mensaje que el filme transmite en su desenlace. Se trata del sincretismo entre la *bodhisattva*[15] *Kannon* y la María católica (Sindemann, 2001: 125), que sí aparece en la adaptación cinematográfica de Masahiro Shinoda (Chinmoku, 1971) a través de una estatuilla de esta María-*Kannon* con el Niño entre sus brazos. Este tipo de consecuencias doctrinales fueron extensamente transmitidas a través de la correspondencia jesuita.

Hay, sin embargo, un ente que está presente durante toda la cinta y que presiona, persigue y pone en peligro la misión de Rodrigues y Garupe. En efecto, se trata de la estructura del Estado japonés y el propio *Shogunato*, personificada a través de un Inquisidor Inoue que se acerca más a otros villanos con tintes sociópatas como el nazi Christoph Waltz en *Malditos Bastardos* (Tarantino, 2009) que a un funcionario del Período Edo. Esta situación desvincula toda la trama del desarrollo político de Japón, impidiendo que el público pueda hacerse una idea de las causas que han provocado tal situación. Como breve aproximación al complejo proceso interno ocurrido en el archipiélago, lo cierto es que la Compañía de Jesús estuvo siempre relacionada a ojos de las autoridades japonesas con la Corona de Portugal, principal valedora de sus viajes, y, dada la situación bélica que vivía el archipiélago, los *daimyō* vieron el comercio portugués como un modo de asegurar su fuerza militar (Sansom, 1979: 263-267). De ahí que encontremos una primera etapa de favorecimiento del catolicismo a cambio de la llegada de barcos portugueses a sus puertos, como fue el caso del *daimyō* Ōtomo Yoshishige (Ōtomo, 1568: 53). Por otro lado, tras producirse la unificación política, la estrecha vinculación del catolicismo con poderes terrenales externos provocó un giro en la política religiosa que comenzó con el decreto aprobado por Hideyoshi en 1987 por el que «todos los P[adr]es y H[e]r[man]os fuesen echados de Japon» (Gómez, 1588: 710). A partir de entonces, se tomó una serie de medidas que fueron desde la ratificación del primer decreto por Ieyasu Tokugawa en 1614 al cese de las relaciones comerciales con las flotas hispano-portuguesas en 1624, llegando al edicto de prohibición de salida o entrada de cualquier barco y persona de Japón en 1633 por Iemitsu Tokugawa (Lanzaco, 2011: 356-358). Todo concluyó con la creación, en 1635, del cargo de *Shūmon bugyō* (Kondo, 1999: 219), un inspector de asuntos religiosos que, en el caso de Nagasaki y como vemos en el filme, estuvo en manos del Inquisidor Inoue-sama.

15 Entes propios de la doctrina Budista que, en un momento determinado, alcanzaron el estado de Iluminación para permanecer en el mundo terrenal con el objetivo de ayudar al resto de la Humanidad a alcanzarlo (Lanzaco, 2011: 67).

CONCLUSIONES

La representación de Japón que se ha dado en Europa y, después, en todo Occidente a lo largo del tiempo ha ido variando en relación a los factores sociales, culturales y políticos de cada momento. Si bien vemos en sus orígenes un relato fantástico y rodeado de cierto misticismo que le asociaba al mismo tiempo al temor hacia las culturas paganas y las tierras de Oriente, la circunnavegación portuguesa de África y la expansión colonial hacia Asia provocaron un desequilibrio en la concepción que se tenía del mundo a un nivel comparable al del descubrimiento de América.

A partir de entonces, las lejanas y extrañas culturas orientales pasaron a ser una realidad a la que las potencias europeas podían tener acceso y con las que pronto comenzaron los intercambios comerciales, pero también eran un foco donde concentrar los esfuerzos evangelizadores. La Compañía de Jesús se convirtió en el baluarte que permitiría un avance estable allá donde las relaciones diplomáticas y comerciales se produjeran. Sin embargo, el caso de Japón supuso un duro golpe del que la orden religiosa tardó en recuperarse. A excepción del permiso concedido a Holanda para comerciar a través de la isla artificial de Dejima, el archipiélago levantó un férreo cordón sanitario cultural con respecto al exterior que le aisló hasta la segunda mitad del siglo XIX. Para entonces, Europa había cambiado su visión de Japón y, a lo largo del siglo XX, concretamente en el ámbito cinematográfico, se crea una estructura mental que relaciona la sociedad nipona con la disciplina, el orgullo y la falta de humanidad, con un momento álgido durante la II Guerra Mundial.

Silencio pertenece a una tercera fase que engloba multitud de formas de entender el entorno japonés con el elemento común de formar parte de un cine comercial propio de la cultura de masas y la sociedad de consumo. Como tal, no consigue evitar que, pese a buscar una representación fidedigna de los conflictos culturales y los modos en los que las personas del siglo XVII buscaban solucionarlas, termina cayendo en la simplificación cuando decide no mostrar la complejidad del proceso en que se sitúa. Tampoco acierta al transmitir una estructura maniquea de la trama, donde el aparato represivo aparece como una mera herramienta que no desea otra cosa que la eliminación espiritual y física de la Iglesia Católica sin atender a mayor justificación y donde el héroe vence, pese a todo, sin un ápice de adaptación ni cuestionamiento de la doctrina que le acompaña.

Al mismo tiempo, la cinta consigue liberarse de los esquemas que han venido repitiéndose a lo largo de las últimas décadas y que no permitían ver otra interpretación que no entrara en dichos patrones. También cabe considerar la elección de Scorsese por una temática tan arriesgada, alejada de cualquier ámbito popularmente conocido y necesitada de una iniciación previa que acerque al público general a un período de indudable importancia. No sólo porque muestra el primer intento de Europa por tener presencia en Japón, sino porque el actual interés por aquel período histórico y ámbito geográfico parte del atractivo de una sociedad y unas corrientes filosóficas que la mayoría de las ocasiones difieren mucho del verdadero discurso histórico. En conclusión, siendo conscientes de la necesidad de apuntar hacia una narración capaz de abarcar cuestiones de mayor complejidad a las que se limita *Silencio*, es esta cinta una herramienta excepcional para plantear una nueva forma de hacer un cine comercial alejado de los estereotipos de corte histórico y social hacia una imagen de Japón rica, heterogénea y transversal.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Barrenetxea, I., «La posmodernidad y la sociedad japonesa en *Lost in Translation*», en José María Tápiz (ed.), *La Historia a través del Cine: China y Japón en el Siglo XX*, Vitoria, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2008, pp. 135-161.

Beauregard, L. P., «Scorsese muestra *Silence* al papa Francisco», *El País*¸1 de diciembre de 2016; <https://elpais.com/cultura/2016/12/01/actualidad/1480559747_950824.html> [consulta: 02 mayo 2018].

Brinkley, F., *A history of the Japanese people from the earliest times to the end of the Meiji era*, New York, The Encyclopædia Britannica Company, 1915.

Brody, R., «Martin Scorsese Tests His Limits in *Silence*», *The New Yorker*, 27 de diciembre de 2016; <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/martin-scorsese-tests-his-limits-in-silence> [consulta: 24 enero 2018].

Corrêa, M., *São Francisco Xavier: Um homem para os demais*, Lisboa, CTT Correios de Portugal, 2006.

Crasset, J. [1705], *The history of the church of Japan*, 2 vols., trad. N. N., London, Gale ECCO, 2010.

Dargis, M., «Review: Questions and Prayers Go Unanswered in Scorsese's *Silence*», *The New York Times*, 22 de diciembre de 2016; <https://www.nytimes.com/2016/12/22/movies/silence-review-martin-scorsese.html> [consulta: 24 enero 2018].

De Gante, F., *Informaciones acerca de la vida del Venerable fray Alonso Orozco, 1601-1700*, Madrid, Juan Sanz, 1719.

De Torres, C. [1549], *Sumário dos erros en que os gentios do Japão vivem e de algumas seitas gentílicas en que principalmente confiã*, ed. Juan García Ruiz-de-Medina, *Monumenta Historica Japoniae*, II, Rome, Institutum Historicum Societatis Iesu, 1990.

De Vega, L., *Triunfo de la Fee en los reynos del Japón por los años de 1614 y 1615*, Madrid, Viuda de Alonso Martin, 1618.

Endō, S., *Silencio*, Barcelona, Edhasa, 1988.

Frédéric, L., *Japan Encyclopedia*, Cambridge, Harvard University Press, 2002.

Fróis, L., *Carta de 1571 por el Padre Luís Fróis desde Meaco para el Padre Pedro de Almeida*, Meaco, Compañía de Jesús, 1571.

— *Historia de Japam*, 5 vols., ed. José Wicki, S. J., Lisboa, Ministerio da Cultura e Coordenação Científica, 1982-1984.

— [1585], *Tratado sobre las contradicciones y diferencias de costumbres entre los europeos y japoneses (1585)*, ed. trad. Ricardo de la Fuente Ballesteros, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.

Gómez, P., *Copia de una carta del P[adr]e P[edr]o Gomez escrita en Japon p[a]ra el P[adre] P[edr]o de Fonseca dela Comp[añí]a de Jesus en Portugal*, Japón, Compañía de Jesús, 1588.

Javier, F. [1549], «Carta del Padre M. Francisco», en AA.VV., *Copia de vnas cartas del padre mestre Fra[n]cisco y del padre M. Gaspar y otros padres dela compañia de Iesu que escriuieron de la India a los hermanos del colegio de Iesus de Coimbra. Tresladadas de Portugues en Castellano, recebidas el año de M.D.l.i.*, Coimbra, João de Barreira e João Álvares, 1551-1552, pp. 19-33.

Kaempfer, E. [1727], *The history of Japan. Together with a Description of the Kingdom of Siam, 1690-1692*, 3 vols., trad. J. G. Scheuchzer, Glasgow, James MacLehose and Sons, 1906.

Kondo, A., *Japón. Evolución histórica de un pueblo (hasta 1650)*, Guipúzcoa, Nerea, 1999.

Lanzaco, F., *Introducción a la cultura japonesa. Pensamiento y religión*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2011.

Lisón, C., *La fascinación de la diferencia. La adaptación de los jesuitas al Japón de los samuráis*, Madrid, Akal, 2005.

López, F. J., «Entre Geishas y Samurais. La Imagen del Japonés en el Cine Occidental», en AA.VV., *Alfabetización mediática y Culturas digitales*, Sevilla, Universidad de Sevilla, 2010, pp. 1542-1552.

Lucena, J., *El Imperio del Sol Naciente (Impresiones de un Viaje a Japón)*, Barcelona, Establecimiento Tipolitográfico Editorial de Ramón Molinas, 1893.

Oliveira, J. P., «Tokugawa Ieyasu and the Christian Daimyō during the Crisis Of 1600», *Bulletin of Portuguese - Japanese Studies*, 7 (2003), pp. 45-71.

Ōtomo, Y., *Carta del Rey de Bungo de 1568 para el Padre Melchior Carnero*, Bungo, Compañía de Jesús, 1568.

Papinot, E., *Historical and Geographical Dictionary of Japan*, 2 vols, New York, Frederick Ungar Publishing Co., 1964.

Polo, M., *Il Milione*, ed. Valeria Bertulocci Pizzorusso, Milán, Adelphi, 1975.

Rosillo, L. «Japón como referente en el cine occidental: entre la proyección condicionada y la variable receptividad», en Anjhara Gómez Aragón (ed.), *Japón y Occidente. El Patrimonio Cultural como Punto de Encuentro*, Sevilla, Aconcagua Libros, 2016, pp. 707-716.

Ruiz, L. [1623], *Relación de los mártires del Japón*, ed. Andrés de la Parra, Madrid, Andrés de la Parra, 1624.

Sansom, G., *A History of Japan. 1334-1615*, 2 vols., Tokyo, Charles E. Tuttle, 1979.

Sicardo, J., *Christiandad del Japon, y Dilatada Persecucion que Padecio. Memorias Sacras, de los Martyres de las Ilustres Religiones de Santo Domingo, San Francisco, Compañia de Jesus; y Crecido Numero de Seglares: Y con Especialidad, de los Religiosos del Orden de N. P. S. Augustin*, Madrid, Francisco Sanz, Impressor del Reyno, y Portero de Camara de Su Majestad, 1698.

Sindemann, K., «Japanese Buddhism in the 16th century. Letters of the Jesuit Missionaries», *Bulletin of Portuguese - Japanese Studies*, 2 (2001), pp. 111-133.

Valerregio, A., *Carta de 1570 por el Hermano Alexandro Valerregio desde Vochica para un padre*, Vochica, Compañía de Jesús, 1570.

Valignano, A. [1583], *Historia del principio y progresso de la Compañía de Jesús en las Indias Orientales (1542-64)*, ed. Joseph Wicki, Rome, Institutum Historicum Societatis Iesu, 1944.

— [1581], *Il cerimoniale per i missionari del Giappone*, ed. Josef Franz Schütte, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1946.

NOVELA, CINE (TV) Y VIDEOJUEGOS: *EL NOMBRE DE LA ROSA* Y *LOS PILARES DE LA TIERRA*[1]

Juan Francisco JIMÉNEZ-ALCÁZAR[2]
Universidad de Murcia
Gerardo F. RODRÍGUEZ[3]
Universidad Nacional de Mar del Plata

"Quien no juega a videojuegos se pierde un mundo fascinante"
Álex de la Iglesia, director de cine

RESUMEN

En este estudio pretendemos abordar las adaptaciones que se han realizado de los éxitos literarios *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco, y de *Los Pilares de la Tierra*, de Ken Follet, en el ámbito de los videojuegos, muy mediatizados por las producciones que existen de las dos en el cine y como serie de televisión respectivamente. El resultado de cómo se han plasmado en los distintos títulos hechos por diversos estudios de desarrollo de videojuego responde a los mismos criterios que lo hicieron quienes se decidieron a acomodar las excelentes historias, ambientadas en la Edad Media. La iconografía de lo que entendemos como "medieval" enmarca todas esas adaptaciones a la demanda de lo que los espectadores y usuarios esperan encontrarse, tanto si el resultado final sigue o no de forma escrupulosa lo contenido en las novelas objeto del estudio.

Palabras clave: Umberto Eco, Ken Follet, videojuegos, novela histórica, cine, televisión, Edad Media.

---

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historiayvideojuegos.com.

2 Dpto. Prehistoria, Arqueología, Historia Antigua, Historia Medieval y CCTTHH. Universidad de Murcia. c/ Santo Cristo, 1. 30001 Murcia (España). Correo electrónico: jimenezalcazar@um.es. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0934-2774.

3 Facultad de Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata. Funes 3350. 7600 Mar del Plata, Buenos Aires (Argentina). Correo electrónico: gefarodriguez@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8251-4616.

ABSTRACT

In this study we intend to address the adaptations that have been made of the literary successes *The name of the rose*, by Umberto Eco, and *The Pillars of the Earth*, by Ken Follet, in the field of video games, very mediated by the productions that they exist of both in the cinema and as a series of television respectively. The result of how they have been embodied in the different titles made by various video game development studies responds to the same criteria as those who decided to accommodate the excellent stories, set in the Middle Ages. The iconography of what we understand as "medieval" frames all those adaptations to the demand of what viewers and users expect to find, whether the final result follows or not scrupulously what is contained in the novels analyzed.

Keywords: Umberto Eco, Ken Follet, video games, historical novel, cinema, television, Middle Ages.

INTRODUCCIÓN

Siempre hemos considerado que un historiador es una mala compañía para ir a ver una película ambientada en un pasado histórico, sea cual sea la época, o, peor aún, la de un historiador en formación. Desde el clásico "esto no era así" al "vestían de otra manera", pasando por "en ese tiempo aún no existía tal cosa", el acompañante termina con un hartazgo lógico, pues lo que pretendía era, sencillamente, ver una película y no un documental. Sabemos que los géneros en nada se parecen, pero el visionado hace que las comparaciones sean inevitables. La novela histórica tiene unas connotaciones similares, aunque la diferencia radica en que la lectura se realiza de forma muy individualizada, con la excepción de que se haga bajo una fórmula de lectura colectiva y debate posterior, hecho más común cuando se trata de una producción cinematográfica. No es extraño que en las últimas décadas, justo cuando los medios tecnológicos lo han permitido, se haga este tipo de debates sobre cine histórico en las universidades, con análisis científico muy sólido por parte de historiadores e historiadores del cine. Este mismo marco de publicación es una muestra de ello.

Desde el mismo momento en que se aborda un estudio de carácter histórico sobre los aspectos contenidos en un producto de expresión cultural que no tiene un origen científico, leamos novela, cine o televisión, asaltan dudas de todo tipo ante la posibilidad de que se incurra en graves defectos de forma: el trato somero y simplista de algún tema que necesariamente precise de una detenida reflexión o de cualquier otra cuestión tangencial al propio análisis de la comprensión del pasado, se califica como auténtico desastre para el historiador. De una vez por todas, hay que ubicar cada producto en su ámbito, sin que haya por parte de quien escribe una obra literaria o un guion televisivo otro objetivo que el de gestar una obra de ficción, con todos los recursos a su alcance para lograr un resultado final de su agrado; otra cosa distinta es la recepción que tengan los lectores y espectadores de esa labor.

Pero una cuestión diferente es que no se puede discutir que esas producciones terminan, en diferentes grados, por influir en la iconografía mental que se genera entre el público de esos periodos históricos recreados. Se genera así el tópico, que vertebra a su vez cierta demanda de esos usuarios que esperan ver y leer algo que ya "conocen".

En los casos en que el historiador realiza un análisis de determinado título cinematográfico con guion histórico, o un estudio de cualquier novela histórica o, de forma más reciente, de los videojuegos con trasfondo iconográfico o desarrollo ambientado en algún periodo pretérito, hay que tener en cuenta esa premisa, so pena de caer en el riesgo de convertirse en un censor de la ficción y, en último término, del creativo. Por lo tanto, no es sencillo, aunque lo parezca, realizar este tipo de estudios. Encima, si lo que pretendemos es hacer un enfoque que contemple la posibilidad de contar con tres ámbitos a la vez, el del cine, la novela y el videojuego, con la referencia común de un solo contenido, en este caso coincidente en que se trata de novelas originarias con repercusión en el cine y la televisión y en el videojuego, la empresa no es pequeña, y con ella, la ampliación de sus riesgos.

Por lo tanto, pretendemos exponer en este estudio un análisis sobre la adaptación de dos novelas con gran éxito editorial, y que podríamos considerar "clásicos" (aun a riesgo de estar sometido el aserto a matices varios), ya no tanto al cine o a la televisión, sino con la implicación del videojuego, que tiene sus correspondientes títulos sobre ambas obras. Nos referimos a *Los Pilares de la Tierra*, de Ken Follet, y a *El nombre de la rosa*, de Umberto Eco, las dos ambientadas en el periodo medieval aunque con un carácter completamente diverso tanto por la narrativa, como por el espacio geográfico y temporal en el que se desarrolla la trama, así como por el propio significado de las novelas en sí mismas.

No pretendemos realizar un estudio exhaustivo de cada una de las novelas, producción cinematográfica, serie de televisión y videojuegos, pues nos llevaría para cada una de ellas, juntas o por separado, muchas más páginas que las que les vamos a dedicar en este trabajo. Se trata, pues, de un acercamiento al fenómeno de esta conjunción de canales de comunicación y expresión cultural con la idea de profundizar en él mediante la incorporación de otros títulos y de otras obras en futuros trabajos.

EL MEDIEVO: BASE DE GUIONES

Procede aclarar que el análisis que realizamos en este estudio se basa en exclusiva en dos novelas con acontecimientos ambientados en el periodo medieval, como hemos especificado con anterioridad, en diversos territorios y en momentos distintos. Esos contextos van a llevar aparejados que los escenarios e incluso los personajes sean muy diferentes. Pero lo interesante es que se aglutinan en lo que reconocemos como Edad Media, y que de forma genérica desde el Renacimiento se identifica como el periodo que se prolonga desde los siglos V-VIII, aproximadamente, hasta los XV-XVI; esta laxitud en la delimitación temporal ya nos da una idea de lo que tenemos como concepto de "lo medieval". En esa etapa tan dilatada dará tiempo a observar mundos y civilizaciones de lo más diverso, pero que se simplifican en nuestra imagen colectiva de ese Medievo, hecho que ya advertía Delogu (1994: 72) hace algunos años, pero que tenemos muy claro todos los medievalistas. Un gran templo, con el todopoderoso estamento eclesiástico y sus estructuras, las vestimentas de monjes y frailes (estos últimos no aparecen aún, lógicamente, en *Los Pilares de la Tierra*), alimentación, acción y reacción ante una cultura por completo dominada por la religión, el papel de la mujer… son solo algunos de los numerosos elementos usados por ambos creadores para enmarcar sus tramas.

Las razones por la que el periodo medieval resulta tan "fascinante y atractivo" (González Jiménez, 2009: 55) para nuestra civilización son múltiples, proceso que para Occidente se retrotrae al movimiento romántico y forma parte de su esencia (D'Arcens, 2016). Pero

centrados en las últimas décadas, solo cabe aludir a que se rescatan mundos perdidos que permanecen inalterables en la iconografía de lo que define la cultura occidental, sin entrar en más detalles que llevarían a objetivos bien distintos a los pretendidos en este trabajo. Estudios profusos y reflexiones sobre esta cuestión no son nuevos y tienen cierta tradición, como el de J. Heers (1995) o el de R. Pernoud (2010). Pero queremos centrarnos en ese reflejo sobre la producción literaria que tiene como referente indiscutible a sir Walter Scott y sus obras sobre el periodo Plantagenet anglosajón, que tuvo en todos los territorios europeos su correspondiente ejemplo. Es cierto también que en las últimas décadas hemos asistido a una eclosión de "novelas históricas" y de fenómenos literarios de enorme éxito editorial que condimentan sus tramas con elementos históricos, legendarios o no. G.R.R. Martin recurre a diversos elementos históricos en *Juego de Tronos* (Larrington, 2017), aunque, llegado el caso, habría que aludir a Tolkien como inspirador de estas obras que terminan por configurar una cultura propia con su particular fenómeno *fan*[4]. La novela histórica "medieval", sin duda alguna, ha sido uno de los subgéneros de mayor éxito; la razón hay que buscarla en la demanda de esa sociedad, que pretende consumir títulos de ese periodo histórico en concreto, ayudada por determinadas obras que consolidaron la posibilidad de esa oferta por parte de los creadores: M. Drouon y sus *Reyes Malditos*, U. Eco y *El nombre de la rosa* y K. Follet y sus *Pilares de la Tierra* son auténticos referentes para todo lo que ha venido después.

Cuando en los 80 se adapta por J.J. Annaud la novela de Eco para el ámbito cinematográfico (1986), tenía un reto ante sí, pues se trataba de plasmar una obra maestra en un entorno que tenía ciertas reglas en aquella década (y aún hoy día para determinados públicos). En palabras de García Marsilla y Ortiz Villeta: "La adaptación cinematográfica de la exitosa novela de Umberto Eco conlleva no pocos riesgos. El principal tiene que ver con los varios niveles de lectura que ofrece" (2017: 146). Son numerosos los estudios sobre las múltiples aristas que tiene la novela, desde el jurídico (Muñoz de Baena y Simón, 1984; Obarrio Moreno, 2016) y filosófico (García Matarranz, 1987; Jáuregui, 1990; Camilo Corti, 2016) hasta la perspectiva pedagógica de la obra literaria para el historiador (Amores y Carrasco, 2014), referencias elegidas entre un sinfín de producciones científicas. En los créditos de la película aparece como asesor histórico un medievalista de la talla de J. Le Goff, pero la producción en sí misma vino a complicar aún más esos ángulos desde donde abordar la obra[5].

La cuestión de las adaptaciones de novelas se complicó en el mismo momento en que la televisión precisó de todo tipo de producciones con el fin de completar parrillas de programación. Es cierto que en los últimos años vivimos una auténtica fiebre de las series para este formato (Grandío Pérez, 2016), ayudada por la multiplicación de las posibilidades de visionado, donde la potencia de la tecnología digital y la revolución de las comunicaciones han hecho el resto. En este contexto le llegó el turno a *Los Pilares de la Tierra*, de Ken Follet, aunque a diferencia de U. Eco, el autor británico estaba predispuesto desde el primer momento a colaborar con este tipo de iniciativas, cuestión que no solo podemos

4 Para la cuestión en su conjunto, véase Abad Ruiz, B.: "Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego", en J.F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, CEM, 2016, pp. 69-103.

5 Analizada de manera profusa, hay que aludir a las páginas que le dedican a la película J.J. Alonso, E. Álvarez y J. Alonso en: La Edad Media en el cine, Madrid, T&B, 2007, pp. 17-39. Y son muy aclaratorias las notas que recogen J.V. Marsilla y Á. Ortiz sobre el mismo film: *Del castillo al plató. 50 miradas de cine sobre la Edad Media*, Barcelona, UOC, 2017, pp. 146-148.

ver en la serie canadiense (dir. Mimica-Gezzan, 2010)[6], donde participó incluso como actor con un breve cameo al más puro estilo Hitchcock, sino también en el videojuego sobre su novela como mencionaremos más adelante. Ha tenido esta novela menos estudios de corte histórico que *El nombre de la rosa*, aunque contamos con algunos de mucho interés, como el de Bueno Domínguez (2009) o el de Porrinas González (2016), centrados el primero en los escenarios y el segundo en cómo refleja Follet el fenómeno de la guerra y la caballería en su obra.

En ambos casos, *El nombre de la rosa* y *Los Pilares de la Tierra*, se trata de adaptaciones, no podemos olvidarlo, pues las limitaciones y posibilidades de novela, cine y televisión en muchos casos son tan particulares que hacen imposible llevar a cabo la reproducción total, y eso que el uso de las tecnologías digitales ha facilitado –y abaratado– enormemente la reconstrucción de muchos escenarios. Por poner un ejemplo, el límite temporal de la producción cinematográfica no se corresponde con las posibilidades de una miniserie.

Una vez tenemos las novelas, la película y la serie de televisión, esas mismas adaptaciones vinieron a trastocarlo todo, ahora incluimos a las producciones citadas, pero desde la expresión del videojuego.

EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

El videojuego irrumpe en el universo de la expresión cultural de las más diversas formas. Una de ellas se manifiesta a través de la transmisión de contenidos históricos por medio de guiones que están basados en sucesos, iconografía, secuencias y tópicos de periodos pretéritos, como en el caso de novelas, películas y series de televisión enmarcadas en épocas pasadas. Los podemos identificar claramente por esa encarnación de modelos repetidos: un castillo medieval, un foro romano o un palacio barroco. Cuando el equipo de desarrollo del videojuego –guionista, ingeniero informático o artista gráfico– se pone de acuerdo para realizar un producto de estas características, lo hace con la misma pretensión que los demás creadores y profesionales técnicos. Pero como en el cine, la literatura y el medio televisivo, hay muchos tipos de videojuegos. Es más: la complicación viene dada por la misma idiosincrasia del canal. La interacción e intervención del usuario como participante del producto final hace que no solo haya diferencias en los contenidos o enfoque de la narrativa del videojuego[7], sino en la manera de jugarlos según el género del título. No se juega igual a una aventura gráfica que a un *arcade*, uno de estrategia, de simulación, de plataforma, de puzle, etc., pero lo que sí los iguala es el trasfondo audiovisual y de contexto, en el sentido más estricto y literario del término. De esta manera, hay que señalar que el videojuego histórico, entendido como aquel que cumple las cuatro características básicas que lo definen: veracidad, verosimilitud, información y libertad para jugarlo (Jiménez Alcázar, 2018: 158-160), es lo que hace que nos fijemos en ellos como historiadores. La elección de

6 John Pielmeier contó con la colaboración del guion definitivo con K. Follet, y el productor John Ryan encontró una colaboración inestimable de Ridley Scott y Tony Scott como productores ejecutivos para esta serie destinada a The Movie Network. Los ocho capítulos de la serie contaron con actores de la talla de Matthew Macfadyen, Ian McShane, Rufus Sewell, Eddie Redmayne, Hayley Atwell o el incombustible Donald Sutherland. En España fue proyectada por el canal Cuatro, de Mediaset, aunque se ha podido localizar en diversos canales específicos como Movistar+. Se comercializó también en formato DVD y Blue-Ray.

7 Son muy interesante las reflexiones a este respecto de I. Martín Rodríguez: Análisis narrativo del guion de videojuego, Madrid, Síntesis-Editorial de la Universidad de Granada, 2015.

La Abadía del Crimen. Inicio de partida.

Guillermo de Occam en la biblioteca. *La Abadía del Crimen*.

Leonardo de Toledo. *The Abbey*.

Leonardo de Toledo y Bruno en el laberinto de la biblioteca del monasterio. *The Abbey*.

un periodo histórico, o sus tópicos, para enmarcar un guion en el que desarrollar un juego, es muy interesante de abordar por cuanto nos indica nuestras preferencias culturales en muchos casos. El asunto se complica cuando se trata de adaptar una obra que tiene una imagen previa ya conocida –el usuario sabe de qué va, incluso su final–, con un periodo histórico de por medio, y con una historia definida. La Edad Media, con un trasfondo de infinitas posibilidades de desarrollo de historias e imágenes, se convierte así en una de las etapas preferidas por los creadores de videojuegos que cubren la creciente demanda de estos productos por los usuarios. Abordado el tema en otras ocasiones[8], ahora nos disponemos a mirar por un caleidoscopio que genera aún más aristas al tema.

Ya no se trata de analizar el resultado de la adaptación de una novela al cine o viceversa, sino de observar el resultado de novela y su ajuste cinematográfico o televisivo a un título de videojuego, donde el usuario parte de una serie de prejuicios, valores adquiridos e iconografía visual que tiene que acomodar al producto con el que va a "desarrollar" una historia que ya ha leído o que previamente ha visto.

Para los casos que nos ocupan, vamos a poner nuestro objetivo sobre tres títulos que están inspirados en las dos novelas escogidas: *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008) y *Los Pilares de la Tierra* (Daedalic Entertainment, 2017-2018).

A) *EL NOMBRE DE LA ROSA* EN EL PC*: LA ABADÍA DEL CRIMEN* Y *THE ABBEY*

Estos dos títulos desarrollados ambos por empresas españolas, supusieron un hito en sí mismos para el universo del videojuego, sobre todo el de Paco Menéndez y Delcán, hecho que le hizo merecedor de que el Servicio de Correos español editase un sello postal como reconocimiento[9]. *La abadía del crimen*, cuando apareció en el mercado allá por 1987 de mano de la Academia Míster Chip, aunque adquiridos sus derechos dos años después por

8 Jiménez Alcázar, J.F., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*, Murcia, CEM, 2016. Descargable en: http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/165.

9 Todos los detalles sobre la emisión del sello en: https://www.correos.es/ss/Satellite/site/coleccion-1363198143150-galeria_sellos_filatelia/detalle_emision-sidioma=es_ES

Opera Soft, supuso un punto de referencia para los profesionales del desarrollo y para los usuarios. Se podía jugar en Sinclair ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC, Windows, DOS y GNU/Linux[10], por lo que su difusión fue alta a pesar de que no tuvo un gran éxito comercial. No obstante, y sobre todo con la eclosión del fenómeno *retro*[11], el juego se convirtió en un clásico, tanto que se volvió a publicar mejorado en 2016 como *La abadía del crimen Extensum*[12], en este caso con incorporaciones claras del elemento cinematográfico de J.J. Annaud, tal y como se especifica en los créditos. Basado en la novela de Eco, tiene una adaptación diversa, pero respetando ambiente y contenidos en su mayor parte. Este hecho es la gran diferencia con el título de Alcachofa Soft, *The Abbey*, pues no recurre a elementos propios y esenciales de la novela como su contexto histórico, sino que construye su guion particular a raíz de la inspiración de la obra del estudioso italiano, tal y como aparece en los créditos del videojuego: sí, es un monasterio, un maestro y su discípulo, pero hasta ahí la coincidencia. La aventura gráfica navega desde el comienzo por unos derroteros completamente distintos a los de *El nombre de la rosa*, donde el referente es una abadía –en este caso será en el solar hispánico y no italiano–, su biblioteca, un misterio que resolver y un personaje central, Leonardo de Toledo, que bebe en las raíces de Guillermo de Baskerville, incluso en su aspecto inspirado en el actor que lo interpretó en la película, Sean Connery. Se publicó en 2008 para PC, distribuido por Friendware, pero no nació como *remake* de *La abadía del crimen* sino más bien como un homenaje al videojuego clásico y a la propia novela[13]. Si bien el título de Menéndez y Delcán hundía su diseño en una perspectiva isométrica con píxeles vistos por las posibilidades tecnológicas de 1987, en el caso de *The Abbey* es el dibujo de animación el que hace de este videojuego una auténtica obra de arte gráfica en cada una de las secuencias y en el tratamiento de cada uno de sus personajes. Las apuestas cinemáticas del título forman parte esencial del mismo, por lo que llegamos finalmente al desenlace de la historia muy tutorizados por los desarrolladores. E. García alude a la "verdadera experiencia cinematográfica interactiva" de este juego[14], aserto que compartimos sin duda alguna.

B) *LOS PILARES DE LA TIERRA* EN MULTIPLATAFORMA

De la mano del estudio alemán Daedalic Entertainment, en el verano de 2017 salió comercializado el videojuego que adapta la novela de Ken Follet, y que se completó en marzo de 2018 con el estreno de la última parte, descargable de forma gratuita para los usuarios que ya habían adquirido el título en ese lapso de tiempo. Para PC, PS4 y Xbox One y, de momento, en la Apple Store, el juego utiliza como base gráfica unos excepcionales dibujos realizados por el equipo de artistas que dan una personalidad al videojuego que cualquier usuario sabrá apreciar; es un juicio de valor, pero para un medievalista es una auténtica delicia ver los escenarios de la Inglaterra, Francia y Castilla del siglo XII. Es

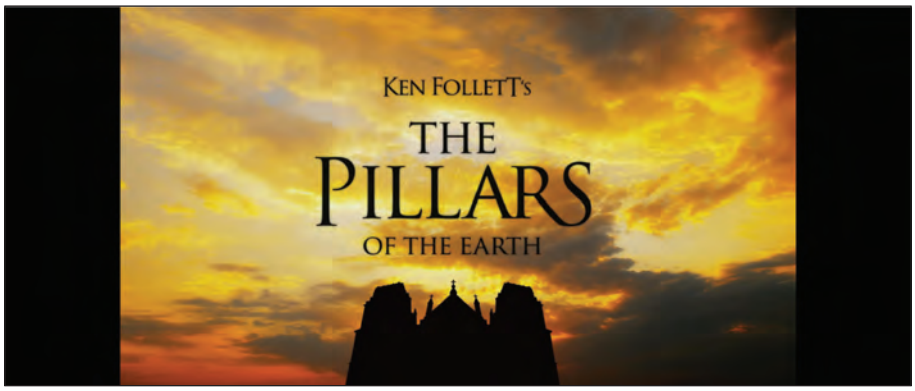
10 Datos extraídos de: https://es.wikipedia.org/wiki/La_abadía_del_crimen.

11 Sobre el juego, es obligada la referencia del libro de Esteve, J. (coord.), *Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de «La Abadía del Crimen»*, Barcelona, 2014.

12 Con mejoras de Manuel Pazos, Antonio Giner y Daniel Celemín. Se puede descargar el juego en http://www.abadiadelcrimenextensum.com/el-juego/, así como en la plataforma Steam.

13 García, E., "Hombres de Dios", Meristation, 24 noviembre 2008. http://meristation.as.com/pc/the-abbey/analisis-juego/1521916.

14 Ibídem.



Los Pilares de la Tierra. Inicio de partida.

La catedral de Kingsbridge en construcción. *Los Pilares de la Tierra*.

una aventura gráfica *point & click* en dos dimensiones que permite seguir la novela de manera interactiva, ya que los momentos cinemáticos son numerosos y te acompañan hasta completar los tres "libros" con sus respectivos siete capítulos que componen cada uno de ellos, para concluir con un final acorde con el deseo original del narrador inglés, que, al contrario que en el caso de Umberto Eco, aquí también colabora como ya lo hizo en la serie de televisión sobre su novela, tal y como hemos aludido con anterioridad. La banda sonora, incluida en la edición coleccionista, acompaña perfectamente al desarrollo de la trama[15], y es parte esencial de su calidad final.

EL FENÓMENO DEL CROSSMEDIA: LECTOR, ESPECTADOR (TELESPECTADOR) Y USUARIO

En absoluto descubrimos nada nuevo con la cuestión de las adaptaciones, pues es la novela llevada al cine, o la ficción televisiva novelada. Es el fenómeno *crossmedia* en su

15 En un trabajo previo abordamos la importancia del sonido y las bandas sonoras en los videojuegos históricos: Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G.: "Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media", *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 305-323.

sentido más literal. Hay que diferenciarlo con el de *transmedia*[16] (Scolari, 2013) donde no se limita a la acomodación de un guion concreto en un medio diferente al original, sino a la generación de un argumento básico que tendrá reflejo en diversos medios y con diferentes expresiones culturales: cine, novela, cómic, videojuego, pintura, escultura… enmarcado todo en el deseo del usuario final por "tener" parte de ese producto en su poder: es la clave de la mercadotecnia. Difícilmente tendría explicación el anhelo de tener sobre nuestra estantería una figurita de un asesino si no se tratase de Altaïr, Ezio o cualquiera de los protagonistas de la saga de *Assassin's Creed* (Ubisoft, desde 2007), héroes para una legión de videojugadores.

En el caso que nos ocupa, el trasfondo es ciertamente complicado, pues se trata de adaptaciones al entorno del videojuego que ya tiene de forma previa una acomodación a un medio audiovisual: un actor ya le pone "cara" a un personaje, y el espectador es muy posible que espere ver en su videojuego a alguien que se asemeje a lo que ya conoce, como si se tratase del resto de tópicos, en este caso medievales, que ve y oye.

Los dos casos que tratamos basan su resultado en un proceso de lo que podríamos denominar *cross-crossmedia*, ya que se ha tratado de un puente con dos ojos, pues es posible que muchos usuarios hayan tenido conocimiento de la obra de Eco o de la de Follet a través de la película o serie de televisión y no del libro, siendo cada una de esas expresiones culturales uno de esos *ojos* hasta llegar al resultado final del videojuego. Por ejemplo, tenemos el caso de *Indiana Jones y la última cruzada*, donde el referente de la película (S. Spielberg, 1989) era una guía para el videojugador, pero que el propio juego (LucasArts, 1989) ampliaba los horizontes característicos del espectador, y el usuario cobraba protagonismo de los vaivenes de la historia. Y ahí acaba la experiencia. Para *El nombre de la rosa* y *Los Pilares de la Tierra* es esa complicación la que nos atrae y hace interesante para el análisis.

Las adaptaciones al videojuego se producen así, desde dos vías, con la conjunción de ambas y con resultados que en ninguno de los tres casos son coincidentes en sus reflejos para la experiencia de juego. La obra del escritor inglés, muy centrada en el desarrollo y evolución de los personajes, conserva en los diversos capítulos de la serie y en el videojuego esa característica. La diferencia con los *remakes* de la obra de Eco es que la diversidad de planos y niveles de lectura hacen que sea mucho más complicada, pero en absoluto quiere decir que las de Follet hayan sido más sencillas. De hecho, pensamos que era mucho más difícil, ya que el usuario, tanto si ha leído como si ha visto la novela o la serie, espera que cada personaje responda según se definieron en origen. La web oficial del juego así lo deja ver: "Play as Jack, Aliena and Philip and change the events of the book through exploration, decision-making and dialogues"[17]. El deseo de los desarrolladores, al contrario que con los títulos inspirados en *El nombre de la rosa*, era precisamente contar la novela en otro canal de expresión: "*Los Pilares de la Tierra* busca, ante todo, contarnos la fabulosa historia que el escritor británico plasmó hace casi treinta años. Lo cierto es que lo logra, y no con

16 Recientemente han sido editadas unas actas producto de un congreso que tuvo lugar en la Universidad de Alicante sobre el fenómeno *transmedia*, y que están consultables online: Actas de las Jornadas Científicas Internacionales sobre *Análisis del discurso en un entorno transmedia*, J. Segarra-Saavedra, T. Hidalgo-Marí y R. Rodríguez-Ferrándiz (coords.), colección «Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación», Alicante, Universidad de Alicante, 2018. http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/72791.

17 Web oficial del juego: http://www.the-pillars-of-the-earth-game.com/

pocos esfuerzos"[18]. Es evidente que una obra tan densa y extensa debía ser acomodada a los límites propios del videojuego, con una narrativa que hace de las escenas cinemáticas algo habitual para seguir la historia. Se sacrifican muchos contenidos, matices, personajes… pero al igual que la serie, el producto resultante complementa gratamente a quienes ya han leído o visto *Los Pilares*. Es la comprensión y experiencia de juego lo que convierte al título en una referencia para las producciones de videojuegos ambientados en el periodo medieval. Solamente Guillermo de Baskerville (*El nombre de la rosa*) - Guillermo de Occam (*La Abadía del Crimen*) - Leonardo de Toledo (*The Abbey*) puede asemejarse a alguno de los personajes principales de la adaptación anterior. Es posible que la participación de Follet en el desarrollo del videojuego tenga algo que ver en la gran adaptación, de la misma manera que lo hizo en la producción televisiva.

Es una manera diferente de disfrutar la historia creada por Ken Follet, sin que tenga que excluirse ninguno de los canales por donde lo hayamos visto-leído-jugado. Es la gran diferencia con la película y videojuegos de la obra de Umberto Eco, ya que mientras la película procura la adaptación, con la adecuación al límite cinematográfico de Annaud, *El crimen de la abadía* y *The Abbey* solo tienen a *El nombre de la rosa* como inspiración, y en estos casos con la mixtura iconográfica resultado de la película previa.

CONCLUSIONES

Una buena "historia" (story) vemos que tiene un valor potencial enorme. Qué duda cabe que una buena "historia" (history) es el resultado de una labor metodológica y científica y es necesaria para el análisis y comprensión de las civilizaciones del pasado. Cuando la fusión se produce en el marco de un producto cultural, tanto si se realiza como medio de expresión o como un objetivo de difusión, las posibilidades se dibujan sin límites.

Si hasta la fecha fueron numerosos los debates desde la perspectiva del historiador sobre el contenido de las novelas escogidas, y en su momento lo fueron acerca de la versión de Jean Jacques Annaud en el cine, la irrupción del videojuego como medio de expresión ha venido a alterar esa situación. No ha sido para desplazar esa óptica sino para complicarla y completarla. Junto al lector y espectador, hasta ahora factores pasivos en el resultado de las producciones, el *usuario* ha aparecido para quedarse. El videojuego se configura como un medio completo solo cuando es jugado, pues depende de las decisiones de quien lo juega para su resultado final; en realidad, es el carácter interactivo e inmersivo del elemento lo que lo define. Hemos llegado a oír en alguna de nuestras intervenciones públicas que el videojuego limita la imaginación con respecto la novela, porque se ve y se oye lo que en el texto se ha de construir mentalmente a través de las directrices que especifican las descripciones del autor. Pero son críticas que se le hacen al videojuego y no al cine. Como cuestión clara hemos de señalar que son comentarios que realiza quien no tiene un conocimiento claro de lo que es un videojuego, pues esa tarea creativa de escenarios y narrativas funciona de la misma manera que en el resto de productos culturales, pero con el factor inédito de la intervención necesaria del videojugador. En los dos casos analizados, la situación es más compleja por cuanto se trata de un guion ya establecido y con un desarrollo y final gestado previamente en las obras de Umberto Eco y Ken Follet. Las variantes que los

18 Pascual, A.: "Análisis de «Los Pilares de la Tierra», de best-seller a buen videojuego", *3djuegos*, 30 de marzo de 2018. https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/20861/0/los-pilares-de-la-tierra/

directores de la película de cine y serie televisiva han hecho para sus respectivas producciones, responden precisamente a su interpretación particular de la novela previa. Las versiones que vemos en los títulos de los videojuegos referidos a las novelas originales tienen aún un giro de tuerca más, pues las interpretaciones de los desarrolladores incorporan, en el caso de *El nombre de la rosa*, elementos claros y referencias evidentes del producto cinematográfico debido sobre todo al éxito de la película de Annaud. El caso de *Los Pilares de la Tierra* bebe directamente de las descripciones de la obra y, de hecho y como contrapunto al resultado de *La abadía del crimen* y *The Abbey*, es una acomodación de la novela. Si queremos conocer la novela de Follet, el videojuego es un medio excepcional, mientras que para el caso de la de Eco son incitaciones para ello.

En definitiva, y como conclusión final, todas las producciones aludidas en este estudio han generado una iconografía específica del periodo medieval para un público generalista. No hay duda alguna en el resultado de divulgación que tuvieron ambas novelas, y tampoco ha sido sorprendente su adaptación al medio cinematográfico y televisivo, tal y como lo es en la actualidad *La Catedral del Mar* de Ildefonso Falcones en una serie producida por Atresmedia y Televisió de Catalunya. Pero como resultado visible del mundo en el que nos desenvolvemos, las inspiraciones y adaptaciones al universo del videojuego muestran claramente la vitalidad de ambas obras, tanto por su propia calidad narrativa como por la demanda de producciones ambientadas en el Medievo, que es lo que en último término nos afecta a la hora de enfrentarnos desde la disciplina a la imagen colectiva de la Edad Media.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Abad Ruiz, B., "Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego", en J.F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, CEM, 2016, pp. 69-103.

Alonso, J.J.; Álvarez Mastache, E. y Alonso, J., *La Edad Media en el cine*, Madrid, T&B, 2007.

Amores Bonilla, P.A. y Carrasco Bertomeu, J., "La literatura como fuente de información histórica: el dulcinismo en «El nombre de la rosa» y su contexto histórico", *CLÍO*, 40 (2014); <http://clio.rediris.es/n40/articulos/AmoresCarrasco2014.pdf> [consulta: 12 de junio de 2018].

Barrio Barrio, J.A., "La Edad media en el cine del siglo XX", *Medievalismo,* 5 (2005), pp. 241-268.

Barrio Barrio, J.A., "La Edad Media en el cine de Estados Unidos", *Imago Temporis*, 2 (2008), pp. 426-452.

Bueno Domínguez, Mª L., "Los escenarios materiales en *Los Pilares de la Tierra*", en I. del Val y P. Martínez (coords.), *Castilla y el mundo feudal*: homenaje al profesor Valdeón, vol. 1, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2009, pp. 147-159.

Camilo Corti, E., "Política y narración en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco", *Aporía:* revista internacional de investigaciones filosóficas, Extra 1 (2016), pp. 71-90.

Corral Lafuente, J.L., "Novela y cine sobre la Edad Media: versiones abreviadas y discutibles de la historia", en E. López Ojeda (ed.), *Nuevos temas, nuevas perspectivas en Historia Medieval*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 2015, pp. 239-262.

D'Arcens, L., *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge, Cambridge University Press, 2016.

Delogu, P., *Introduzione allo studio della Storia Medievale*, Bolonia, Il Mulino, 1994.

Díez de Revenga Torres, F.J., "La Edad Media y la novela actual", *Medievalismo*, 3 (1993), pp. 69-83.

Esteve, J. (coord.), *Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de «La Abadía del Crimen»*, Barcelona, Create Space Independent Publishing Platform, 2014.

García, E., "Hombres de Dios", *Meristation*, 24 (noviembre 2008); <http://meristation.as.com/pc/the-abbey/analisis-juego/1521916> [consulta: 12 de junio de 2018].

García Marsilla, J.V. y Ortiz Villeta, Á., *Del castillo al plató. 50 miradas de cine sobre la Edad Media*, UOC, Barcelona, 2017.

García Matarranz, F., "Filosofía política medieval en «El nombre de la rosa»", *Revista de Estudios Políticos,* 56 (1987), pp. 137-158.

Garro, L., *Viaggio in torno al concetto di Medioevo*, Roma Bulzoni, 2002.

González Jiménez, M., "Percepción académica y social de la Edad Media. Un siglo de historia e historiadores", en *La Historia medieval hoy: percepción académica y percepción social,* XXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008, Pamplona, Publicaciones del Gobierno de Navarra, 2009, pp. 37-62.

Grandío Pérez, Mª M., *Adictos a las series. 50 años de lecciones de los fans*, Barcelona, UOC, 2006.

Heers, J., *La invención de la Edad Media*, Barcelona, Crítica, 1995.

Jáuregui, A., "Umberto Eco o la recreación del nominalismo en «El nombre de la rosa»", *Folios*: revista de la Facultad de Humanidades, 1 (1990); <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/view/5330/5212> [consulta: 12 de junio de 2018].

Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G.: "Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media", *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 305-323.

Jiménez Alcázar, J.F., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos,* Murcia, CEM, 2016.

Jiménez Alcázar, J.F., "La Historia vista a través de los videojuegos", en *Juego y ocio en la Historia,* Valladolid, Ediciones de la Universidad de Valladolid-Instituto Universitario de Historia «Simancas», 2018, pp. 141-170.

Larrington, C., *Winter is coming. El mundo medieval en Juego de Tronos*, Londres, Desperta Ferro Ediciones, 2017.

Martín Rodríguez, I., *Análisis narrativo del guion de videojuego*, Madrid, Síntesis-Editorial de la Universidad de Granada, 2015.

Martos Sánchez, J.L. y García Sempero, M. (eds.), *L'Edat Mitjana en el cinema i en la novel·la històrica*, Alicante, Inst. Filología Valenciana, 2009.

Muñoz de Baena y Simón, J.L., "El pensamiento iusnaturalista escolástico en «El nombre de la rosa»", *La Ley*: Revista jurídica española de doctrina, jurisprudencia y bibliografía, 3 (1984), pp. 843-849.

Muro Munilla, M.Á., "Guerras de celuloide y digitalización: la imagen de la guerra en el cine ambientado en la Edad Media (rasgos de un subgénero)", en B. Casado y J.I. de la Iglesia, *La guerra en la Edad Media*, Logroño, Instituto de Estudios Riojanos, 2006, pp. 221-266.

Obarrio Moreno, J.A., "El derecho medieval en *El nombre de la rosa*", *Revista General de Derecho Romano,* 27 (2016); http://www.iustel.com/v2/revistas/detalle_revista.asp?id=11&numero=27 [consulta: 12 de junio de 2018].

Pascual, A, "Análisis de «Los Pilares de la Tierra», de best-seller a buen videojuego", *3djuegos*, (30 de marzo de 2018); <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/20861/0/los-pilares-de-la-tierra/> [consulta: 12 de junio de 2018].

Pernoud, R. [1977], *Para acabar con la Edad Media*, Barcelona, José de Olañeta, 2010.

Porrinas González, D., "Guerra y caballería en «Los Pilares de la Tierra» de Ken Follet", *Intus-Legere*. Historia, 10-1 (2016), pp. 5-28.

Ruiz de la Peña Solar, J.I., *Introducción al estudio de la Edad Media*, Madrid, Siglo XXI, 1987.

Ruiz Domenec, J.E., "El poder de la ficción. La Edad Media vista por la novela histórica", en *La Historia medieval hoy: percepción académica y percepción social*, XXV Semana de Estudios Medievales de Estella 2008, Pamplona, Publicaciones del Gobierno de Navarra, 2009, pp. 247-261.

Sabaté i Curull, F. (coords.), *L'Edat Mitjana. Món real i espai imaginat*, Barcelona, Afers, 2012.

Saitta, A., *Guida critica alla storia medievale*, Roma-Bari, Laterza, 1981.

Scolari, C.A., *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Centro Libros PAPF, 2013.

Segarra-Saavedra, J.; Hidalgo-Marí, T. y Rodríguez-Ferrándiz, R. (coords.), *Actas de las Jornadas Científicas Internacionales sobre Análisis del discurso en un entorno transmedia,* colección «Mundo Digital de Revista Mediterránea de Comunicación», Alicante, Universidad de Alicante (2018); <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/72791> [consulta: 12 de junio de 2018].

ILUSTRACIONES

(Fuente: Todas las imágenes corresponden a capturas de pantalla propias).

LA EDAD MEDIA EN LA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

Fran MATEU
Universidad de Alicante

RESUMEN

Desde sus inicios hasta la actualidad, los videojuegos han abarcado una miscelánea de géneros y temáticas que han permitido satisfacer los diferentes gustos de sus usuarios. Dentro de este conjunto general, encontramos las historias inspiradas en la Edad Media, pudiendo narrarse en un contexto histórico o como resultante de un híbrido de fantasía épica. En el texto se repasan algunos de los títulos más representativos circunscritos bajo este modelo, concretamente los desarrollados en España entre 1983 y 1992, un período conocido actualmente como la Edad de Oro del software español.

Palabras clave: *Edad Media*, *fantasía épica*, *Edad de Oro*, *software español*, *videojuegos*.

ABSTRACT

From its origins to the present, video games have covered a miscellany of genres and topics that have allowed to satisfy the different likes of its users. In this general set, we find the stories inspired by the Middle Ages, which can be narrated in a historical context or as a result of an epic fantasy hybrid. In the text, some of the most representative titles framed in this model are reviewed, specifically those developed in Spain between 1983 and 1992, a period known nowadays as the Golden Age of Spanish software.

Keywords: *Middle Ages*, *epic fantasy*, *Golden Age*, *Spanish software*, *video games*.

INTRODUCCIÓN

La Edad Media, como contexto histórico o como híbrido de fantasía épica, ha sido, desde sus orígenes, un elemento presente en multitud de obras artísticas. Este hecho, tan visitado en la industria del entretenimiento, está condicionado por los avances tecnológicos. En la actualidad, el público puede adquirir el último videojuego sobre el ciclo artúrico o visitar el Museo Nazionale del Bargello[1] para contemplar al *David* de Donatello. Sin embargo, esta situación no sería recíproca para la población contemporánea a la primera exhibición del *David*, no sólo por los factores tecnológicos, sino también por los sociales, culturales y

1 Uno de los museos más populares de Florencia.

económicos. Es por ello que, en la actualidad, la democratización del consumo de productos de la industria cultural ha permitido que la población pueda consumir, en mayor o menor medida, obras de diversa índole tecnológica afines a sus intereses. En este sentido, la época medieval es un recurso altamente frecuentado a la hora de desarrollar obras artísticas en la era digital. Al tratar el Medievo en un sentido temporal, cabe citar al antropólogo Giuseppe Sergi: «Los límites cronológicos de la Edad Media más habituales en la tradición de los manuales son 476 [...] y 1492. [...] En todos los casos se reconoce generalmente como medieval al arco cronológico entre los siglos V y XV» (2001: 29). Por ello, la época medieval tiende a tratarse como una convención cronológica de acontecimientos sucedidos durante más de un milenio precedente al Renacimiento, distinguiéndose además entre la Alta Edad Media (del siglo V al X) y la Baja Edad Media (del siglo XI al XV), dos etapas comúnmente aceptadas por los historiadores, aunque siempre con variantes geográficas (Sergi, 2001: 29-30).

Dentro del imaginario colectivo, el pensamiento medieval evoca una época oscura, sobre todo por los acontecimientos que tuvieron lugar (guerras, cruzadas, plagas, etc.). Además, se tiende a generalizar que la situación (alimentación, población, religión, feudalismo, etc.) fue siempre igual a lo largo de aquel largo período cuando, ciertamente, no lo fue (al igual que tampoco lo es en la actualidad). Dentro de este marco cronológico y de imaginario colectivo (generalizado e idealizado) cabe destacar dos conceptos que Sergi diferencia entre sí. El primero es el de Edad Media como «otro lugar» (negativo o positivo), y el segundo es el de Medievo como «premisa»:

> En el *otro lugar negativo* hay pobreza, hambruna, peste, desorden político, abusos de los latifundistas contra los campesinos [...]. En el *otro lugar positivo* hay torneos, la vida de corte, elfos y hadas, caballeros fieles y príncipes magnánimos. Pero también es discutible el uso de la Edad Media como premisa genérica (de diversidad, o de preparación) de los siglos posteriores al XV (2010: 22-23).

Siguiendo esta división, se reconoce que la creación de obras artísticas bajo la instrumentalización del Medievo transita entre ambas vertientes. Haciendo hincapié en la primera de ellas, la Edad Media como «otro lugar», ambas posibilidades combinadas e idealizadas (lugar positivo y negativo), dan como fruto un híbrido de fantasía épica, popular subgénero dentro del fantástico cuyo sustrato o materia prima es la Edad Media[2], pero sin atenerse al rigor histórico, el cual sí es frecuente encontrar en obras ficcionales que contienen el Medievo únicamente como «otro lugar» negativo[3], o en estudios en los que se trabaja como «premisa».

La fantasía épica ha generado un elevado volumen de productos culturales en cuyo contexto, de manera axiomática o más somera, quedan circunscritos los ecos medievales. En lo concerniente a los videojuegos, como indica el investigador Mateusz Sajna, la arquitectura de éstos contiene elementos como castillos o templos antiguos, y el usuario (haciendo uso, principalmente, de armas o hechizos) debe enfrentarse a enemigos que pueden ser más verosímiles, como bandidos ordinarios, o más afines al género fantástico, como dragones

2 Tan presente, por ejemplo, en los mundos de Tolkien, Eddison, Howard, Lewis, Moorcock, Frazetta, Achilleos, Le Guin, Hobb, Ende, Abercrombie o George R. R. Martin.

3 Como sucede en las novelas *El nombre de la rosa* (1980) o *Baudolino* (2000), ambas de Umberto Eco.

o vampiros, dando lugar a un escenario medieval (o casi medieval) con condimentos de fantasía (2016: 45). Al igual que sucede en otras artes, los videojuegos medievales siempre han generado una gran atracción. Juan Francisco Jiménez Alcázar, de la Universidad de Murcia, señala lo siguiente:

> Sobra decir que el videojuego inspirado o ambientado en la Edad Media, o simulándola, es uno de los grandes favoritos, tanto si es un juego que tiene una verosimilitud alta como si se trata de un mundo fantástico e irreal, vinculado a la imagen prototípica del Medievo (2009: 559).

Por ello, se reconoce la fascinación de un elevado número de usuarios por este tipo de videojuegos, a lo que Jiménez añade: «al fin y al cabo se trata de eso, de jugar, con todas las ventajas que el hecho lúdico colige para el fenómeno del aprendizaje y del acto educativo en sí, siempre desde la óptica de un medievalista y para la Historia Medieval» (2009: 552). En este sentido, el carácter pedagógico siempre ha estado presente en determinada tipología de videojuegos, pero en lo referente a la Historia Medieval se acentuó a partir de la década de 1990, siendo actualmente objeto de interés en el ámbito académico (Segura, 2017). Sin embargo, antes de que llegara la época actual, el usuario español tenía a su disposición otro tipo de títulos, entre cuyos objetivos no era tan frecuente encontrar el didáctico en un sentido histórico[4], sino el de válvula de escape y divertimento. Eran videojuegos en cuyas historias también irrumpía la Edad Media y la fantasía épica, pixeladas en experiencias lúdicas de espada y brujería desarrolladas por firmas españolas como Dinamic, Opera Soft o Zigurat[5] para microordenadores domésticos de 8 *bits* como el *Sinclair ZX Spectrum*[6], el *Amstrad CPC*, el *MSX* o el *Commodore 64*[7] (Esteve, 2012a: 2). Aunque esta experiencia, aún desconocedora del sistema PEGI[8], no se hallaba sólo en los hogares, pues ya existían los salones recreativos, espacios públicos donde los usuarios encontraban software de diferente tipología[9]. Fue la época conocida como la Edad de Oro del software español.

Está comúnmente aceptado que la Edad de Oro del software español, término acuñado por la prensa especializada de la época[10], tuvo lugar aproximadamente entre 1983 y 1992 (Relinque & Fernández, 2015), y marcó un acontecimiento significativo derivado de la aparición de los primeros microordenadores domésticos y del desarrollo de videojuegos

4 Salvo en determinadas excepciones, buscando cierta veracidad o verosimilitud.

5 Además de otras desarrolladoras, distribuidoras y/o subsidiarias españolas de aquel período. No se entrará en detalles respecto a éstas, ya que, en muchas ocasiones, se trataba de la misma entidad al citar a dos diferentes, cuya nomenclatura cambiaba al modificarse parte de la plantilla de los programadores, tratándose de empresas en constante reestructuración, tanto dentro como fuera del circuito oficial.

6 Sucesor del *Sinclair ZX81*.

7 El *Commodore 64* fue el microordenador menos vendido en España y para el que se desarrollaron menor cantidad de títulos (Perles, 2015).

8 Acrónimo de *Pan European Game Information*, código europeo de calificación de edad recomendada de los usuarios en base al contenido de los videojuegos, existente desde 2003 (Jiménez, 2009: 563).

9 Guillermo Tato apunta: «Durante los años setenta y ochenta un éxito en los salones recreativos generaba casi al instante decenas de copias que imitaban sin pudor alguno la jugabilidad del juego original. [...] Así que los salones recreativos se llenaban de juegos originales pero también de plagios de otros éxitos» (2016: 15).

10 La revista *Micromanía* realizó una retrospectiva en 1993 sobre lo que había significado el año 1987 para el videojuego en España, calificando aquel año como la Edad de Oro del software español (Esteve, 2012b: 15). Ejemplar actualmente disponible en <https://archive.org/stream/micromania-segunda-epoca-60/Micromania_SE_60#page/n0/mode/2up> [Última consulta: 17/04/2018].

para éstos. Francisco Portalo y Eduardo Mena apuntan: «Es la conjugación de estos dos factores [...] lo que marca la expansión de una nueva industria generalista basada en los programas informáticos, y los videojuegos resultaron un polo de atracción perfecto para su expansión» (2015: 101). Dentro de este contexto, es necesario citar *Bugaboo* (Indescomp, 1983), considerado tradicionalmente el primer videojuego español de la historia (Portalo, 2009: 5)[11]. Se trató, además, del primer título que generó cierta infraestructura industrial para todo lo que acontecería posteriormente, dando lugar a que se hablara por primera vez del software español, en un sentido comercial, fuera del país, sobre todo tras su éxito como número uno en Reino Unido (Relinque & Fernández, 2015: 16). El desarrollo de videojuegos durante aquel período convirtió a España en uno de los países líderes en la industria del software (el segundo en Europa, por debajo de Reino Unido), apareciendo títulos tan conocidos como *Fred* (Indescomp, 1983), *Abu Simbel, Profanation* (Dinamic Software, 1985), *Livingstone Supongo* (Opera Soft, 1986) o *Lorna* (Topo Soft, 1990), entre muchos otros[12]. En aquel período también llegaron a España videojuegos extranjeros[13] (gracias a firmas como Brøderbund Software, Atari o Imagine Software), generando una retroalimentación de importación y exportación constante, la cual permitió que aquella emergente industria española (a pesar de la también presente piratería), fuese en aumento hasta la llegada de los 16 *bits* en la década de 1990, sistema para el que no se adaptaron de manera considerable, dando lugar al ocaso de aquella etapa. Sin embargo, se trató de un período que, a pesar de que se pueda rememorar bajo la sospechosa mirada de la nostalgia, fue decisivo a nivel sociocultural y tecnológico en el tejido industrial español, dando lugar a videojuegos que han pasado a la historia bajo un reconocimiento internacional, destacando muchos de éstos por estar ambientados, precisamente, en la Edad Media.

PRIMEROS VIDEOJUEGOS MÁS REPRESENTATIVOS

La compilación de títulos[14], sin el propósito de crear una base de datos que abarque su totalidad, se ha realizado en función de los principales referentes españoles del espacio lúdico, examinándolos bajo una perspectiva de análisis inductiva. Para realizar esta selección, que se presentará de manera cronológica por año de lanzamiento y alfabéticamente dentro de cada año[15] (independientemente de la importancia u oficialidad de la desarrolladora y del soporte), las principales referencias[16] han sido las obras *Ocho Quilates, una historia*

11 También conocido como *La Pulga*, se considera el primer videojuego español, aunque aquel mismo año Japón comercializó *Ambush* (Tecfri, 1983), un *arcade* recreativo de origen catalán (Relinque & Fernández, 2015: 16).

12 Con portadas de ilustradores tan emblemáticos como Alfonso Azpiri, Juan Giménez, Carlos A. Díaz, Raúl López, Miguel Ángel Borreguero, Javier Cubedo, Ricardo Cancho o Luis Royo (Martínez del Vas, Ibáñez, Ortiz, Torres & Saavedra, 2017: 168). Además de las populares ilustraciones de José María Ponce en la prensa especializada.

13 Además de software nacionalizado y conversiones españolas de títulos extranjeros (Relinque & Fernández, 2015: 349-363).

14 Para realizar el compendio, se ha seguido el concepto medieval y la fantasía épica en un sentido argumental y estético, pero omitiendo obras cuyos argumentos (aunque estéticamente puedan evocar ligeramente al Medievo) giren en torno a distopías futuristas, salvo alguna excepción.

15 Al citarse alfabéticamente, los títulos no aparecen en función de su mes de salida al mercado dentro de cada año, realizándose además bajo el consenso de la bibliografía consultada, pues algunos títulos varían su año de aparición, dependiendo de la fuente.

16 Además de *ZX Spectrum Book* (Rolling, 2006) y *The ZX Spectrum Book* (Asadi, 2015).

de la edad de oro del software español (I y II) (Esteve, 2012), *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits* (Relinque & Fernández, 2015), la plataforma sobre videojuegos españoles *Computer Emuzone*[17], fundada por José Luis Veiga Sierra, y *World of Spectrum*[18], la principal base de datos electrónica de videojuegos para *Spectrum*, creada por Martijn van der Heide.

El primero[19] de los títulos medievales españoles a citar es *Yenght: La Fuente de la Juventud* (Dinamic, 1984), cuyo protagonista debía encontrar aquella codiciada fuente, tratándose además del debut de Dinamic[20] y de la primera aventura conversacional[21] en español de la historia (Esteve, 2012a: 51). Durante el siguiente año apareció la videoaventura[22] *Camelot Warriors* (Dinamic, 1985) (Fig. 1), inspirada en el ciclo artúrico, tratándose del primer videojuego con un sistema de protección antipiratería (Esteve, 2012a: 101-102). La desarrolladora incorporó el SD1, una pieza de hardware que el usuario debía colocar en el puerto de expansión (Relinque & Fernández, 2015: 45). Otro de los videojuegos a citar es *El Castillo de Godless* (Idealogic, 1985)[23], aventura conversacional donde el usuario controlaba al mago Azgar, haciendo uso de la magia y bajo una temprana arquitectura propia de la fantasía épica. Con *Excalibur* (Q.L.S., 1985), *arcade*[24] centrado en la lucha en primera persona blandiendo espadas, se evidencia que el ciclo artúrico es una constante en los productos de la industria cultural, también presente en la Edad de Oro del videojuego español. Aquel mismo año salió a la venta un título programado íntegramente en catalán. Se trató de *Guillem de Berguedá* (ACE Software, 1985), una aventura conversacional inspirada en el trovador catalán del siglo XII que, como se indicaba en el propio videojuego, contó con el patrocinio de la Generalitat de Catalunya. Otro título fue *La Princesa* (Software Center, 1985), en cuya historia, en formato de puzzle, se debía rescatar a la princesa Annia Arrairs, hija del rey Satiar. Se trató de una obra anunciada como innovadora en cuanto a su desarrollo como aventura conversacional, pero su campaña publicitaria se alejaba en exceso del producto final (Relinque & Fernández, 2015: 59). Fue en diciembre de aquel mismo año cuando apareció el *arcade Sgrizam* (Dinamic, 1985), un software diferente, en un sentido tecnológico, a todo lo que Dinamic había desarrollado hasta la fecha (Esteve, 2012a: 95). Aunque narraba una trama de ciencia ficción[25], también se distinguían los ecos del Medievo como «otro lugar» positivo, con elementos tan particulares como castillos, princesas o dragones. El último de los videojuegos medievales más representativos de aquel año fue *Sir Lancelot* (OMK Software, 1985)[26], otro *arcade* de fantasía artúrica bajo una perspectiva isométrica[27].

17 Disponible en <http://computeremuzone.com/> [Última consulta: 17/04/2018].

18 Disponible en <http://www.worldofspectrum.org/> [Última consulta: 17/04/2018].

19 De 1983, año inicial de la Edad de Oro, no se ha encontrado ningún título medieval relevante.

20 Una de las desarrolladoras de software más relevantes que hubo en España (Esteve, 2012a: 45).

21 Género lúdico donde el texto adquiere mayor relevancia, tanto para describirse las acciones, como para ejecutarlas el usuario.

22 Videojuegos de acción-aventuras.

23 Este título fue la única aventura conversacional de Idealogic (Relinque & Fernández, 2015: 47).

24 El término *arcade* suele aplicarse a videojuegos de mucha acción y jugabilidad, relacionándose, por ejemplo, con géneros deportivos, de plataformas o de disparos (*shooters*).

25 Una de las pocas excepciones bajo este paradigma dentro del compendio.

26 También conocido como *Sir Perceval* (Relinque & Fernández, 2015:63).

27 Visión tridimensional en dos dimensiones, jugando con una perspectiva en angulación picada y 3/4.

Figura 1: Portada y contraportada de *Camelot Warriors* (Dinamic & Opera Soft, 1985), con ilustración de Alfonso Azpiri. Fuente: <http://spectrumforever.speccy.org/index.html> [consulta: 17 abril 2018].

DURANTE EL CENIT DE LA EDAD DE ORO

A partir de 1986, el software español de temática medieval empezó a cobrar mayor protagonismo, máxime por su salida al mercado a través de nuevas desarrolladoras[28], permitiendo refrendar la notoriedad de dicho eje temático en la Edad de Oro. Cabe señalar que *Drácula* (GTS & Génesis, 1986) no fue una videoaventura ambientada en el Medievo, pero este temprano relato vampírico contuvo elementos circunscritos dentro de éste (que tiende a compartir con el goticismo arquitectónico), por lo que se ha incluido dentro de esta compilación. Manteniendo la idea arquitectónica, también conviene citar *El Castillo Embrujado* (Microhobby, 1986), *arcade* que acomodaba la fantasía épica bajo un magma inherente que contaba con la presencia de la magia y la alquimia. Por otro lado, dado que los límites cronológicos de la Edad Media se acotan desde la caída del Imperio Romano de Occidente hasta la llegada de Colón a América en 1492 (Sergi, 2001: 29), es necesario mencionar la videoaventura *El Descubrimiento de América* (OMK Software, 1986)[29]. Se trató de un videojuego enmarcado en el Medievo, en un sentido histórico y con cierto carácter didáctico, en el que Colón, junto al resto de su tripulación, debía partir a Las Indias. Retomando la época medieval como «otro lugar» positivo, aquel año también apareció *King Leonard* (Mind Games, 1986), *arcade* ambientado en el siglo XII (Baja Edad Media), en el que el rey Leonard, traicionado por su hermano, debía recorrer un castillo plagado de seres encantados para recuperar un tesoro. Bajo el mismo trazo, también encontramos *La Maldición de Jarak* (Sygran, 1986), cuyo protagonista sobrevivía a través de las pócimas que debía conseguir recorriendo una pixelada fortaleza. Por otra parte, cabe destacar la

28 Como las populares Opera Soft y Made in Spain (de la que derivaría Zigurat, pues eran entidades en constante cambio), o la desarrolladora y distribuidora Erbe Software.

29 Considerado el título más notable de OMK Software (Relinque & Fernández, 2015: 78).

aparición del *arcade* de plataformas *Las Tres Luces de Glaurung* (Erbe Software, 1986)[30], uno de los títulos más representativos de aquel momento, llevado a cabo por parte del equipo que formaría la futura Topo Soft (Esteve, 2012b: 71). Bajo la disposición del mapa de un castillo y siguiendo la mirada de la Edad Media como «otro lugar» positivo, el usuario manejaba al caballero Redhan, que debía hacerse con tres joyas (protegidas por el brujo Kulwoor y el dragón Glaurung[31]), las cuales le darían el poder necesario para recuperar los territorios de Taleria. También cabe mencionar la videoaventura *Nonamed* (Dinamic, 1986), que entremezclaba la fantasía épica con el humor, recorriéndose nuevamente un castillo en el que se debía derrotar a un dragón. Este popular videojuego recibió aquel título al no dar con un nombre adecuado para éste (Relinque & Fernández, 2015: 91). Del mismo género, también apareció *Robin* (Indescomp, 1986), software inspirado en el héroe del folclore inglés donde el usuario transitaba por espacios propios de la fantasía épica (castillos, catacumbas, etc.), blandiendo una espada para sortear a los diferentes enemigos. Otra obra que salió a la venta aquel año fue *Rocman* (Magic Team, 1986), videojuego de plataformas donde el usuario, únicamente con tres vidas a su disposición, debía superar diversos obstáculos en su camino hacia la búsqueda del Grial. Llegados a este punto, nos encontramos ante la aparición de *Sir Fred* (Made in Spain, 1986), otro de los títulos que supuso un gran éxito[32] en aquella edad dorada. En esta videoaventura de fantasía épica, el protagonista recorría una fortaleza para rescatar a una princesa[33]. Supuso un avance en la programación, sobre todo por la jugabilidad del personaje (en cuanto a inercia y sistema de control), además de las aportaciones del programador Paco Menéndez, junto al resto del equipo, en su desarrollo (Esteve, 2012a:105). En este sentido, los programadores dotaron al personaje de una amplia gama de habilidades, siendo uno de los primeros títulos españoles que incluyó aquellas innovaciones, unidas a la aleatoriedad de aparición de *sprites*[34] en el mapeado del software (Rollings, 2006: 171). Por último, aquel año también apareció *Thor y la Cría de Dragón* (GTS, 1986), un *arcade* con tintes de mitología nórdica en el que se respiraba la fantasía épica a través de una arquitectura cavernosa junto a una variedad de enemigos con la presencia antagónica, nuevamente, de otro dragón.

Un año más tarde, el software español se hizo eco de dos figuras clásicas del Medievo ibérico. Por una parte, la adaptación de la obra más representativa de Cervantes se materializó a través de la aventura conversacional *Don Quijote* (Dinamic, 1987)[35]. Aunque no esté enmarcada estrictamente en la Edad Media, su conexión temática, fruto de la locura del protagonista a raíz de leer libros de caballería, hace ineludible que sea citada (Asadi, 2015: 93). El segundo título fue *El Cid* (Dro Soft & Juliet Software, 1987), un *arcade* isométrico ambientado en la Baja Edad Media e inspirado en la conocida figura histórica del vasallo castellano Don Rodrigo Díaz de Vivar que, curiosamente, tuvo mejor acogida fuera de España (Esteve, 2014: 88). Siguiendo la misma huella medieval, dentro de aquel

30 En Reino Unido fue distribuido por Melbourne House bajo el título *Conquestador*, recibiendo muy buenas críticas (Relinque & Fernández, 2015: 105).

31 Glaurung también fue el nombre de otro dragón, presente en la Tierra Media de Tolkien.

32 El éxito de este título permitió que sus creadores formaran una nueva desarrolladora y distribuidora de software, dando lugar al nacimiento de Zigurat (Esteve, 2012a: 110).

33 Con un estilo visual que recordaba a las ilustraciones del dibujante argentino Guillermo Mordillo.

34 Término que hace alusión a los gráficos móviles de un videojuego.

35 El propio nombre de Miguel de Cervantes apareció en los créditos del videojuego como guionista, y fue un título elogiado por la prensa especializada de la época (Esteve, 2012b: 63).

año también apareció *El Cruzado* (Nuevo Soft Español, 1987), una aventura conversacional sobre un caballero que había regresado de las Cruzadas y era atacado en la entrada de su reino. Regresando a la fantasía épica, otro de los títulos que salió a la venta fue *Fredy* (GTS, 1987), un *arcade* cuyo protagonista debía sortear los distintos obstáculos de un castillo. Con la llegada de *Gorbaf el Vikingo* (Magic Team, 1987), regresamos a la mitología nórdica a través de un *arcade* de perspectiva cenital forzada[36], estilo muy recurrente en aquella época. El vikingo protagonista utilizaba una magia, que paralizaba momentáneamente a sus enemigos, mientras trataba de conseguir las diferentes llaves que le permitían superar cada nivel. En la aventura conversacional *Historias de Medialand* (JSJ Soft, 1987), un hechicero había esclavizado a los aldeanos de Medialand, y el usuario debía rescatarlos superando diferentes obstáculos y una variada tipología de enemigos tradicionales de la fantasía épica, como trolls, orcos o crías de dragón. Otra de las obras, circunscrita bajo una temática similar, fue *Knight Ghost* (Juliet Software, 1987), un videojuego de plataformas cuyo personaje debía recorrer el interior de un castillo, sorteando los diferentes obstáculos. Se puede evidenciar que en la experiencia lúdica medieval se cumplía, en mayor o menor medida, cierta constante en cuanto a arquitectura, trama y tipología de personajes. Sin embargo, un acontecimiento de especial importancia sucedió aquel mismo año, haciendo que el usuario español se enfrentara ante un título tan célebre como insólito, marcando un antes y un después en el software español. Por ello, es relevante hacer un alto en el camino, poniendo el foco de atención sobre la aparición de *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987) (Fig. 2). Se trató de la adaptación no oficial de la novela *El Nombre de la Rosa* (Eco, 1980), pues los desarrolladores no llegaron a conseguir los derechos (Esteve, 2012b:97). Esta aventura isométrica, realizada por el programador Paco Menéndez y el arquitecto Juan Delcán, no se distribuyó fuera de España, lo cual no impidió que marcara un hito generacional, junto con la aparición de *remakes* posteriores (Esteve, 2014: 112). Además, tampoco tuvo un impacto relativamente alto cuando llegó al mercado, pero con el paso del tiempo se convirtió en un videojuego de culto[37] (Esteve, 2014: 7-8). Su singularidad se basó, sobre todo, en su compleja jugabilidad[38] y en la maximización de todos los recursos para compactar el videojuego todo lo posible[39], dando lugar a mayor rapidez de carga junto a unos gráficos que asombraron a la prensa especializada (Esteve, 2014: 70). Todo ello sumado al resultado estético de los escenarios, configurados por Juan Delcán, cuya isometría jugó una doble vertiente, contextualizando al usuario en aquella Baja Edad Media, y desorientándolo a través de los recovecos de aquel recinto eclesiástico (Esteve, 2014: 45). Con este título, el usuario se hallaba, al igual que sucedía con la novela, en un contexto ambientado en el siglo XIV, pero con la mirada hacia «otro lugar» negativo, donde el desorden político, religioso y social giraba en torno a la laberíntica abadía en la que tenía lugar la historia. Al igual que sucedía en la obra de Eco, los protagonistas del videojuego también eran Guillermo de Baskerville (renombrado como Guillermo de Occam[40]) y el novicio Adso de Melk (cuyo apellido no se llegaba a citar). Del mismo modo, el argumento se centraba en averiguar quién era el culpable de los asesinatos

36 Aunque el espacio fuese visto desde arriba, los personajes se veían de manera frontal a nuestra mirada.

37 Al igual que sucedió con *Sir Fred* (Made in Spain, 1986), fue un software adelantado a su época.

38 Las pantallas isométricas que iban apareciendo (al pasar de una sala a la siguiente) también modificaban el ángulo de visión, provocando cierta desorientación en el jugador (Esteve, 2014: 103).

39 En menos de 128 *kilobytes* de memoria (1024 *kilobytes* equivalen a 1 *megabyte*).

40 Personaje histórico (vinculado al empirismo y al nominalismo) con el que Guillermo de Baskerville mantiene amistad en la novela (Eco, 1980: 23).

que estaban sucediendo en la abadía, cuya trama se desarrollaba en siete días (al igual que en la novela) mientras que, paralelamente, se tenían que cumplir las órdenes del Abad. Se trató de un videojuego que, desde su propio intertexto y su cualidad novedosa, originó una revolución en el software español, además de un caso excepcional dentro de éste, convirtiéndose en el primer título español que alcanzó el prestigio internacional (Avellaneda, 2002). Por todo ello, actualmente se considera el máximo exponente de la calidad que podía ofrecer el software español en aquella época (Relinque & Fernández, 2015: 111). Además, aquel año se cerraría con cuatro títulos medievales más. Regresando a las leyendas artúricas, uno de ellos fue *Merlin* (Mind Games, 1987), un *arcade* de desplazamiento[41] lateral en el que el usuario debía conseguir diferentes elementos de la tabla periódica para que las pócimas de Merlín llegaran a buen término. En este sentido, fue un software en el que el entretenimiento del usuario era un subterfugio digital para desarrollar un segundo objetivo didáctico. Del mismo género, y también bajo la mirada artúrica, el siguiente videojuego fue *Sir Camelot* (Sygran, 1987), que en este caso, y como contrapunto, su tratamiento consistía en el avance y la lucha del personaje en primera persona. La videoaventura *Spirits* (Topo Soft, 1987) también tuvo cierta notoriedad. La pantalla se dividía en dos segmentos, viendo al mago protagonista en la superior y las distintas partes del castillo en la inferior, siendo este esquema un elemento diferenciador respecto al resto de títulos de aquel momento (Relinque & Fernández, 2015: 144-145). El último título medieval de aquel año fue *Talismán* (Unicornio Soft & A.G.D., 1987), un videojuego de plataformas cuya estética rememoraba la tan visitada fantasía épica.

Figura 2: Portada de *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), con ilustración de Juan Delcán, y dos imágenes del videojuego. Fuente: <https://www.pixfans.com/remakes-espanoles-vol-i/> [consulta: 17 abril 2018].

41 En el argot de los videojuegos, al *desplazamiento* también se le conoce como *scroll*.

La aventura conversacional *Abracadabra* (Proein Soft Line, 1988) dio inicio a los títulos españoles circunscritos al Medievo que salieron a la venta un año después. En ella, el protagonista Clus d'Elford, caballero de la Orden de Dottersen, debía combatir contra enemigos del «otro lugar» positivo (dragones, demonios, etc.) a través del castillo de Bungerfels. Todo ello para salvar a la princesa Violeta, manteniéndose cierta constante argumental en esta tipología de experiencias lúdicas. Por otro lado, el *arcade Arkos* (Zigurat, 1988) adentraba al usuario en una trama de fantasía épica en la que debía recuperar el hacha de Grix, robada por el alquimista Tarox, para devolverla a la aldea de Kartes. A este título le siguió *Atrog* (Zafiro Software, 1988), un *beat 'em up*[42] ambientado en un contexto vikingo. Situado en el período medieval, y con tintes fantasmagóricos, aquel año también apareció *Crusader* (System 4, 1988), un *arcade* isométrico que, debido a su interfaz, sólo estuvo disponible para *Spectrum* (Relinque & Fernández, 2015: 166). A continuación, con la videoaventura de plataformas *Dea Tenebrarum* (System 4, 1988), el usuario se puso el hábito para controlar a un monje que disponía de una magia paralizante con la que combatía a sus enemigos, contando con la presencia de demonios y otro tipo de criaturas propias de la fantasía épica. Regresando a la espada y brujería de mitología nórdica, la videoaventura *Hundra* (Dinamic, 1988)[43] contaba la historia de una vikinga que debía encontrar tres gemas sagradas (Fig. 3). En su trama se citaban a Jorund, rey de los Vikingos del Norte, y al dios Loki. A continuación, en la aventura conversacional *La Corona* (System 4, 1988)[44], el protagonista, con el objetivo de convertirse en rey, debía recorrer un desierto hasta llegar a un castillo al final de éste. Con *Leyendas* (Mind Games, 1988), el usuario debía enfrentarse a otra aventura conversacional de fantasía épica. Por otro lado, con *Mega Chess* (Genesis Soft, 1988)[45] accedíamos al mundo del ajedrez. El juego de mesa a través del píxel tenía un objetivo claro, pero la estética y la presentación del software condujeron a que en éste resonaran ciertos ecos de la Edad Media. Los siete últimos títulos a mencionar de aquel sustancioso año son *Silphy* (Iber Software, 1988), *arcade* en el que un hada[46] debía recuperar las cajas del saber; *Starlife* (Zafiro Software, 1988), aventura conversacional con reminiscencias de la fantasía épica; *Temptations* (Topo Soft, 1988), videoaventura cuyo protagonista era un monje medieval; *Thanos* (Microhobby, 1988), *arcade* en el que un arquero debía combatir contra diversos enemigos; *Thor* (Proein Soft Line, 1988), software de plataformas en el que el usuario se sumergía, una vez más, en el mundo vikingo; *Tuareg* (Topo Soft, 1988), videoaventura de compleja jugabilidad; y *Zhak* (Microhobby & Legio Soft, 1988), título en el que el usuario debía recuperar tres objetos mágicos adentrándose en el castillo de Manghor, antagonista de la historia.

42 Género lúdico basado en el combate cuerpo contra un elevado número de antagonistas.

43 Se trató de la adaptación de la película homónima dirigida por Matt Cimber (Esteve, 2012b:152).

44 Este título es especialmente recordado debido a que fue programado por Pedro Amador López cuando contaba únicamente con 13 años de edad (Relinque & Fernández, 2015:165).

45 La *adaptación* no oficial de *Super Chess* (Kuma Computers, 1984) (Relinque & Fernández, 2015:363).

46 Personaje arquetípico de la fantasía épica, siendo este título la *adaptación* no oficial de *Elidon* (Orpheus, 1985) (Relinque & Fernández, 2015:363).

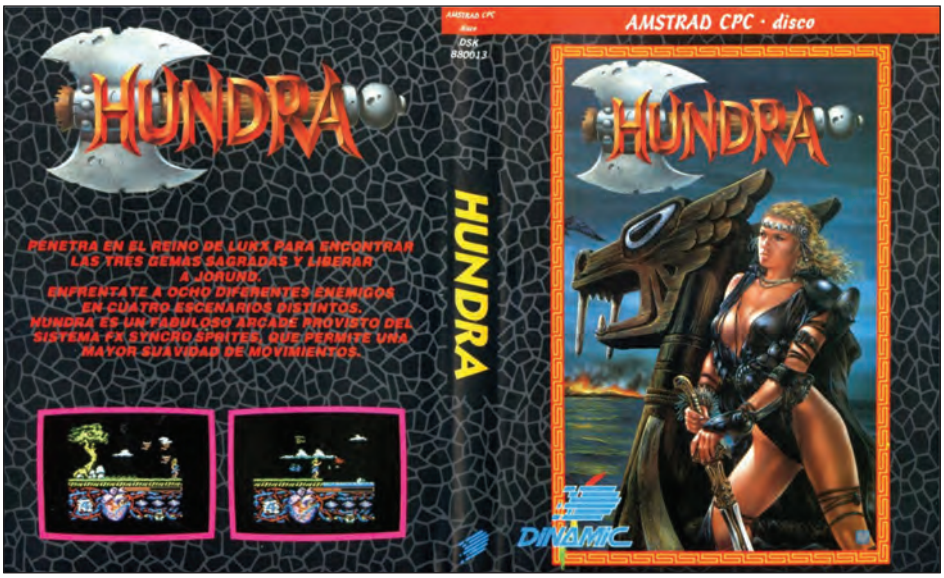


Figura 3: Portada y contraportada de *Hundra* (Dinamic, 1988), con ilustración de Luis Royo. Fuente: <http://computeremuzone.com/ficha.php?id=523> [consulta: 17 abril 2018].

Siguiendo la misma impronta nórdica, y con elementos de ciencia ficción, el *arcade* de plataformas *Drakkar* (Delta Software & Diabolic, 1989) es el primero de los títulos a citar que aparecieron un año más tarde. Su trama giraba en torno al joven Erik, un vikingo que debía viajar en el tiempo para arrebatarles a los romanos los laureles del César, los pergaminos de la sabiduría y el trofeo de la guerra. Regresando a las figuras clásicas del Medievo ibérico como «otro lugar» positivo, aquel año fue el turno para la videoaventura *El Capitán Trueno* (Dinamic, 1989), un *arcade* que pasó ligeramente desapercibido en el ámbito publicitario (Esteve, 2012b: 211-212). No obstante, tuvo buena acogida por parte de los usuarios al contener, en términos de calidad, los elementos más característicos de su desarrolladora (Asadi, 2015: 93). Adaptando el tebeo de Bruguera, el Capitán Trueno debía acabar con la maldición que había caído sobre el Abad Estanislao de Castiglione, el cual se había transformado en una extraña criatura. Además de ponerse bajo la piel del caballero cruzado, el usuario también manejaba a los otros dos protagonistas del clásico tebeo, Crispín y Goliath, programándose de tal manera que se podía controlar a un personaje u otro en función de la tarea a realizar (Relinque & Fernández, 2015: 240). Por otro lado, con *El Señor del Dragón* (Creators Union, 1989), el usuario se adentraba en un software de fantasía épica donde debía conseguir controlar a un dragón volador y, posteriormente, liberar a un reino de la amenaza del Rey de lo Oscuro. A este título le siguió *Enchanted* (Positive, 1989), un videojuego de pinball cuya presentación también condujo a que mantuviera cierta estética de fantasía épica, con la figura de un mago que controlaba los engranajes de aquellas partidas. En el caso de *Guillermo Tell* (Opera Soft, 1989) (Fig. 4), el usuario debía tomar el rol del protector del protagonista (inspirado en el legendario ballestero suizo), defendiéndolo del ataque de sus enemigos. Este componente convirtió a dicho *arcade* en una experiencia lúdica diferente, ya que lo habitual era que el usuario controlara al propio protagonista, en lugar de defenderlo[47].

47 Curiosamente, en la contraportada del videojuego se le preguntaba al potencial usuario si quería ser Guillermo Tell.

Figura 4: Portada y contraportada de *Guillermo Tell* (Opera Soft, 1989), con ilustración de Juan Giménez. Fuente: <http://spectrumforever.speccy.org/index.html> [consulta: 17 abril 2018].

Por otro lado, la videoaventura *Khazzad-Dum* (System 4, 1989) tuvo una notable influencia del universo de Tolkien, lo cual ya quedaba patente en el propio título[48]. Bajo la misma mirada de la fantasía épica, también salió a la venta *Krom: El Guerrero Invencible* (OMK Software, 1989)[49], un *arcade* en el que un guerrero debía combatir contra los diferentes obstáculos que aparecían ante él mientras recorría diversos pasadizos. Otro de los títulos ambientados en la Edad Media que formaron parte de aquel año fue *La Aventura Original* (Aventuras AD, 1989). Se trató de una aventura conversacional en la que había que acceder al interior de una cueva, conseguir diversos tesoros, y salir del lugar antes de que se derrumbara. Todo ello con tintes de fantasía épica y a través de un software que tuvo buena repercusión por parte de los usuarios (Esteve, 2012b: 220). Por otro lado, con *Pueblo de la Noche* (Creators Union, 1989), el usuario, acompañado de una valkiria[50], se enfrentaba a otra aventura conversacional en la que aparecían personajes propios de la fantasía épica, como magos, brujas, espectros o duendes. El último de los títulos a citar de aquel año es *Satan* (Dinamic, 1989), otro software de fantasía épica en el que el propio personaje evolucionaba de guerrero a mago a través de la propia historia.

HACIA LA DECADENCIA Y FIN DE LA EDAD DE ORO

Con la llegada de 1990, la crisis del software español empezaba a fraguarse. Sin embargo, varios títulos de temática medieval aparecieron a lo largo de aquel año, el cual dio inicio a una década que pondría fin a aquel período dorado. El primero de ellos

48 En la obra de Tolkien, las minas de Moria también se conocen como *Khazad-dûm*.

49 Su apartado gráfico fue lo que más llamó la atención, inspirado ligeramente en las pinturas de la Grecia clásica (Relinque & Fernández, 2015: 262).

50 Entidad femenina de la mitología nórdica.

fue *La Corona Mágica* (OMK Software, 1990), un *arcade* de *scroll* lateral con tintes de magia y fantasía inspirado en la serie homónima de animación que se emitió en España durante aquella época (Relinque & Fernández, 2015: 297). A continuación, en *La Cueva del Dragón* (Manali, 1990), un caballero debía recuperar los tesoros que un dragón custodiaba en su guarida a través de un *arcade* cuya premisa también recordaba a los mundos de Tolkien. Por otro lado, encontramos *La Espada Sagrada* (Topo Soft, 1990), una mezcla de videoaventura y *arcade* en la que su protagonista debía conseguir aquella espada a lo largo de tres fases. Con la fantasía épica de *Legend* (Delta Software, 1990), el usuario se hallaba ante una aventura conversacional en la que tres jóvenes (Crux, Kyra y Dunha), debían enfrentarse a diferentes peligros hasta llegar a Krull, el antagonista de la historia. Aquel año también apareció *Mithos* (Opera Soft, 1990), un *arcade* que combinaba la mitología griega con la fantasía épica a través de un centauro que recorría el *scroll* lateral con, únicamente, tres vidas a su disposición. La llegada de *Power Magic* (Zigurat, 1990) condujo a la recuperación del ciclo artúrico de manera intertextual, pues era el hijo de Merlín el que debía recorrer distintos lugares enfrentándose, en formato de *beat 'em up*, a los diferentes adversarios que iban apareciendo. El último software medieval de aquel año fue la videoaventura *Sirwood* (Opera Soft, 1990), cuya historia narraba la leyenda de un escudo dorado que protegía a los habitantes de Nargoort y había sido robado por el mago Amargol. El usuario, bajo la piel del pastor Arn Sirwood, debía emprender la búsqueda de aquel valioso objeto.

En el año 1991, el software español entró en su crepúsculo, y la mayoría de los títulos citados formaron parte de un circuito menos oficial. De aquel año cabe mencionar la aventura conversacional *Akbarr* (Ardent Software, 1991), en la que el usuario transitaba por lugares en los que descubría a personajes característicos de la fantasía épica, como magos o enanos. A este título le siguió *El Señor de los Anillos* (Dimassoft, 1991), otro software del mismo género que el anterior, el cual adaptaba el primer volumen de la trilogía homónima de Tolkien. A continuación, cabe destacar *Genghis Khan* (Positive, 1991), videojuego[51] dentro del circuito oficial inspirado en la figura del conquistador mongol, cuyo objetivo era llegar a la ciudad de Bagdag, en la que un alquimista le revelaba al guerrero qué cinco ingredientes necesitaba para poder fabricar pólvora. Una vez conocidos, el guerrero debía conquistar los territorios en los que se encontraban dichos elementos para, posteriormente, derribar la Gran Muralla China y destruir la ciudad de Pekín. Los tres últimos títulos a mencionar de aquel año, que compartieron el género de la aventura conversacional, son *Guillermo Idiliar Dambor* (Creators Union, 1991), donde había que viajar a la fortaleza de Miriador para liberarla; *La Liberación de Silvania* (Aventuras FJAP, 1991), donde se debía recuperar la paz del pueblo de la Montaña de Plata; y *The Last Warrior* (Iron Chip, 1991), otro software que visitaba de nuevo la fantasía épica.

De los videojuegos desarrollados en 1992, emplazados bajo el sustrato del Medievo, es necesario citar dos títulos. Por un lado, *Risky Woods* (Dinamic & Zeus Software, 1992), un *arcade* de plataformas circunscrito a la fantasía épica donde el usuario debía rescatar a diversos monjes petrificados mientras iba superando diferentes niveles. Esta obra, inicialmente publicada para Atari ST, Amiga y MS-DOS, fue determinante, pues su éxito hizo que se adaptara para Sega Mega Drive[52], siendo el primer videojuego español que

51 En función de cómo se configurara, el género podía ser *arcade*, estrategia o ambos.

52 Adaptándolo a 16 *bits*, como cualidad novedosa, y bajo la distribución internacional de Electronic Arts.

apareció en una videoconsola, además de representar el último título de Dinamic y el fin de la Edad de Oro (Alonso, 2017). El otro título que cabe citar es *The Prayer of the Warrior* (Zigurat, 1992), un videojuego de fantasía épica, con un elaborado apartado gráfico, que en su momento no llegó a ver la luz[53]. Su publicación se planteó para 1992, pero no se llevó a cabo por la recesión económica de inicios de la década de 1990 (Esteve, 2012b: 279).

En definitiva, nos encontrábamos ante el final de la actualmente conocida Edad de Oro del software español. Lo que sucedió con los títulos medievales, cuya salida al mercado experimentó su auge y decadencia en aquel período, se podía extrapolar al resto de géneros. En lo referente al final de aquella edad dorada, hay que tener en cuenta el advenimiento del hardware de 16 *bits*, cuyo software era más costoso de realizar y exigía un sistema de trabajo que en el tejido industrial español no se pudo llevar a cabo en condiciones suficientemente competitivas[54]. Por ello, el mercado interno se colapsó, ya que, además, el nuevo software era más sencillo de piratear[55]. A ello, cabe añadir que las empresas españolas continuaron desarrollando software de 8 *bits*, lo cual las condujo a ser poseedoras de una tecnología cada vez más obsoleta (Esteve, 2012b: 306-307). El problema básico era que el coste para desarrollar un videojuego español de 16 *bits* no se podía amortizar. Además, ya no se consumía tanto software de 8 *bits*, y el mercado español de 16 *bits* estaba colmado de títulos extranjeros pero, en gran medida, a través de copias pirateadas. Sin añadir más variables sobre las causas del fin de la edad dorada, es conveniente tener presente que el lanzamiento de títulos españoles se redujo drásticamente y con precios muy bajos. Por ende, aquello impedía el crecimiento económico, imposibilitándose la recuperación del nivel que se había vivido años atrás. No obstante, los videojuegos que aparecieron durante aquel período dorado enriquecieron la experiencia lúdica, y el volumen de títulos españoles enmarcados en la Edad Media fue notable[56].

VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS FUERA DE ESPAÑA

Por otro lado, en aquellos años también afloró un elevado número[57] de videojuegos extranjeros que ampliaron, en gran medida, la experiencia lúdica medieval. Encontramos precursores[58] internacionales, como *Dungeons & Dragons* (Gary Whisenhunt & Ray Wood,

53 Actualmente disponible en <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0014425> [Última consulta: 17/04/2018].

54 Un videojuego de 8 *bits* se podía hacer con un equipo muy reducido, pero la llegada de los 16 *bits* implicaba un nuevo modelo de profesionalización (Martínez del Vas et al., 2017: 34).

55 Como indica Jaume Esteve: «Si hacer una copia de un juego de 8 *bits* en casete provocaba copias imperfectas fruto del propio soporte, la llegada de las unidades de disco permitió, ahora sí, tener juegos calcados al original en cuestión de segundos» (2012b: 306).

56 Según la prensa especializada, varios de los videojuegos españoles más destacados forman parte de la Edad de Oro, siendo algunos de éstos de temática medieval (Alonso, 2017).

57 Durante la redacción del presente texto, la compilación transversal realizada de videojuegos extranjeros medievales desarrollados hasta 1992 (teniendo en cuenta varios precursores), asciende a más de 300 títulos. Para realizar esta selección (de la que sólo se mencionará alguna obra en particular), además de las fuentes ya señaladas, también se ha consultado *The History of ZX Spectrum in Pixels* (Wilkins, 2014) y *The CRPG Book Project. Sharing the History of Computer Role-Playing Games* (Pepe, 2018).

58 Debido a la tecnología de la época, en los títulos más tempranos la Edad Media quedaba reflejada de forma más somera, básicamente en el *packaging* y en la pantalla inicial del software.

1975), *Colossal Cave Adventure* (William Crowther & Don Woods, 1976)[59] o *Adventure* (Atari, 1979), considerado el primer software de aventuras, además del primer videojuego que escondía un *huevo de pascua*[60], pues su programador, Warren Robinett, ocultó su nombre en una de las pantallas, haciéndolo en una época en la que Atari no permitía que sus programadores aparecieran en los créditos (Crespo, 2010: 29-30). Posteriormente surgieron títulos como *Ultima I: The First Age of Darkness* (Richard Garriott, 1981) o *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech, 1981), iniciándose sagas que captaron cada vez mayor atención. Otro videojuego popular de aquel período fue *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems, 1983), donde el caballero Dirk debía rescatar a la princesa Daphne de las garras de un dragón. Tuvo gran éxito por parte de los usuarios[61], y Dirk se convirtió en un personaje de culto (Jiménez, 2009: 556). Otros títulos que le siguieron fueron *Dragon Slayer* (Nihon Falcom, 1984)[62], *King's Quest I: Quest for the Crown* (Sierra On-Line, 1984), *Knight Lore* (Ultimate Play The Game, 1984)[63], *The Lords of Midnight* (Mike Singleton, 1984)[64], o *Barbarian: The Ultimate Warrior* (Palace Software, 1987). Por dejar constancia de otras obras desarrolladas fuera de España[65] hasta 1992, cuyo volumen impide ser citadas en su totalidad en el presente texto, se señalarán algunas de las más representativas, como fue el caso de la mitología irlandesa de *Tir Na Nog* (Gargoyle Games, 1984), el satanismo medieval de *Underwurlde* (Ultimate Play The Game, 1984), la brujería de *Cauldron* (Palace Software, 1985), la fantasía épica de *Gauntlet* (Atari, 1985), las aventuras del caballero Sir Arthur en *Ghosts 'n Goblins* (Capcom, 1985), el vampirismo medieval de *Castlevania* (Konami, 1986), la temprana estrategia de *Defender of the Crown* (Cinemaware, 1986), los inicios de las populares sagas de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) y *Final Fantasy I-IV* (Squaresoft, 1987-1991), los mundos tolkienianos de *War in Middle Earth* (Melbourne House, 1988), la espada y brujería de *Golden Axe* (Sega, 1989), los peligros de la medina islámica de *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989) (Fig. 5), el *arcade* de *Magic Sword* (Capcom, 1990), las tácticas territoriales de *Kingdom Crusade* (Sculptured Software, 1991) y *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991), o las invasiones de orcos de *Realms of Arkania: Blade of Destiny* (Attic Entertainment, 1992). Como el listado podría continuar, sirvan de ejemplo los títulos citados para reconocer la influencia del Medievo y la fantasía épica en obras y sagas internacionales que han llegado hasta la actualidad a través de secuelas, *remakes*, adaptaciones, etc.

59 Desarrollado, a su vez, a raíz del éxito de *Dungeons & Dragons* (Kushner, 2018: 19-20).

60 Se conoce como *huevo de pascua* al contenido secreto que puede haber en un producto digital. El caso de *Adventure* (Atari, 1979) formó parte de la trama de la novela *Ready Player One* (Cline, 2011), trasladada al cine en 2018 en la película homónima dirigida por Steven Spielberg.

61 Su interfaz pretendía emular una película interactiva, alejándose del píxel o los polígonos, adaptando en formato audiovisual los libros de *escoge tu propia aventura*, dando lugar a otros títulos como *Thayer's Quest* (RDI Video Systems, 1984), también de fantasía épica (Altozano, 2017: 186-187).

62 Uno de los primeros videojuegos de rol, o CRPG (*Computer Role Playing Game*) (Pepe, 2018: 491).

63 También tuvo muy buena acogida y popularizó la perspectiva isométrica (Esteve, 2012b: 417).

64 Obra referente del rol y la estrategia en la que se maximizó su potencial técnico, recreando multitud de entornos gráficos (Martínez del Vas et al., 2017: 180-181).

65 Algunos de estos títulos, como *War in Middle Earth* (Melbourne House, 1988), tuvieron conversiones entre formatos gracias a desarrolladoras españolas (Relinque & Fernández, 2015: 351-353).

Figura 5: Imágenes de *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989).
Fuente: <https://funnyjunk.com/channel/vidyagaems/>
[consulta: 17 abril 2018].

CONCLUSIONES

Tras la compilación realizada, nos encontramos ante una cifra de setenta y dos títulos[66] que se desarrollaron en España, desde 1984 hasta 1992, bajo el paradigma medieval, especialmente a través de la mirada hacia «otro lugar» positivo. Además, en aquel temprano período aparecieron más de trescientos videojuegos españoles de temáticas variadas[67]. Cabe colegir que durante la Edad de Oro se demostró un destacado interés por la Edad Media, abarcando un porcentaje notorio de títulos en base a la producción total. Por ende, el apogeo y declive de la edad dorada también se refleja a través de la producción de software medieval a lo largo de aquellos años, siendo su cenit durante el trienio 1986-1988 (Fig. 6).

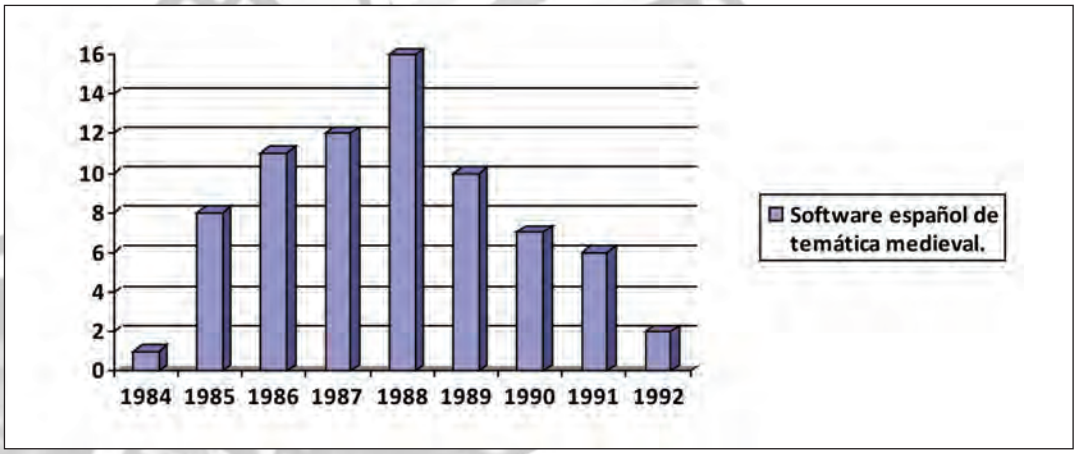


Figura 6: Videojuegos de temática medieval desarrollados en España de 1984 a 1992.
Fuente: Elaboración propia.

66 Bajo la selección de los más representativos.

67 Mediante desarrolladoras más relevantes o a través de circuitos menos oficiales (Relinque & Fernández, 2015).

El año de mayor favorecimiento fue 1988, contando con dieciséis videojuegos medievales, con títulos como *Arkos* (Zigurat, 1988) o *Hundra* (Dinamic, 1988). A continuación le siguieron 1987 y 1986, con un desarrollo de doce y once videojuegos cada año, respectivamente, entre los que encontramos obras como *Sir Fred* (Made in Spain, 1986), *Don Quijote* (Dinamic, 1987) o *Sir Camelot* (Sygran, 1987). También cabe destacar que en aquellos meses salió a la venta *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), considerado el videojuego más importante de la edad dorada. El declive queda reflejado a partir de 1990, con un desarrollo de siete videojuegos medievales, hasta el ocaso en 1992, cerrándose el broche de la Edad de Oro, en un sentido general, con *Risky Woods* (Dinamic & Zeus Software, 1992) en particular, un título, precisamente, de fantasía épica. También cabe considerar que si se hubiesen tenido en cuenta únicamente los títulos de las desarrolladoras más oficiales, las cifras serían más exiguas, sobre todo a partir de 1990. Desde una perspectiva inductiva, se puede atisbar un auge y ocaso en el desarrollo de videojuegos españoles que, desde lo particular del Medievo se puede extrapolar a lo general en cuanto a la cantidad de títulos publicados durante aquellos años. Se trata de un fenómeno cuya impronta ha quedado patente en el mercado interno, en el que la falta de adaptación a los avances tecnológicos, junto a una economía e industrialización incapaces de competir con el mercado externo, dio lugar a una etapa de decadencia y crisis de la que bien podrían verse reflejadas otras industrias culturales españolas, como el cómic o el cine.

La fascinación por la Edad Media precede a la aparición de los primeros softwares de entretenimiento, los cuales han evolucionado desde sus primeros títulos de *arcade* o videoaventuras a la estrategia o al rol, derivados a su vez de los juegos de mesa, y cuyo trasvase se disfruta actualmente a través de los CRPG, los MMORPG[68], y todo tipo de subgéneros. El interés por aquel período histórico, tan visitado en las distintas corrientes artísticas, permite conectar actualmente a los usuarios que demandan productos medievales en un sentido didáctico, aunque no necesariamente por parte del medievalista o del historiador profesional, sino también por el jugador casual o habitual de videojuegos. Por ello, el factor educativo en el espacio lúdico ha evolucionado juntamente con el propio desarrollo tecnológico, y es conveniente instar a que se reconozca definitivamente al videojuego, no únicamente como arte, sino también como herramienta pedagógica. Del mismo modo, la fantasía épica ha fascinado al usuario, tanto en un sentido estético como argumental, con anterioridad a la aparición de los primeros videojuegos. Se trata de un discurso cuyos personajes, tipología armamentística, arquitectura y leyendas forman los ingredientes necesarios para asegurar una experiencia lúdica que cumpla, en mayor o menor medida, las expectativas del usuario. En consecuencia, y como se puede observar en el mercado actual, el trasvase al píxel de la Edad Media como «otro lugar» positivo se manifiesta de manera afín al de la mirada medieval como sustrato histórico de verosimilitud o veracidad.

El legado posterior a la Edad de Oro del software español está empezando a acentuarse. Incluso la prensa especializada ha señalado que España podría estar viviendo, desde hace varios años, una segunda edad dorada[69]. Tras aquella etapa, en España aparecieron posteriormente títulos circunscritos al Medievo de un modo persistente y bajo nuevas

68 Acrónimo de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, videojuegos de rol multijugador masivos en línea, los cuales conectan a multitud de usuarios simultáneamente a través de internet.

69 Según la prensa especializada, en el año 2015 se podría haber iniciado una segunda Edad de Oro del software español (Alcolea, 2015).

desarrolladoras, como fue el caso, por ejemplo, de *Blade: The Edge of Darkness* (Rebel Act Studios, 2001), *Medievol: The Browser Game* (Integra Media, 2007), *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008)[70], *Gommy, Defensor Medieval* (Retroworks, 2009), *Castlevania: Lords of Shadow* (MercurySteam, 2010), *Unepic* (Ninagamers, 2011), *Maldita Castilla* (Locomalito, 2012), *Los Amores de Brunilda* (Retroworks, 2013), *Ziggurat* (Milkstone Studios, 2014), *Vade Retro* (Retroworks, 2015), *King Lucas* (DevilishGames, 2016), *Become a Legend: Dungeon Quest* (Inverge Studios, 2017), *El Linaje Real* (ESP Soft, 2017), *The Sword of Ianna* (Retroworks, 2017), o *Moonlighter* (Digital Sun Games, 2018). Se trata de videojuegos españoles que, tras su salida al mercado, han competido al mismo nivel que otros títulos extranjeros en un ámbito internacional. Por ello, es necesario dar visibilidad al software español que existe actualmente, siendo conscientes de los orígenes y del camino que se está construyendo, para no tener que recordar en un futuro, y bajo una nueva mirada nostálgica, aquella segunda edad dorada que formó parte de otro tiempo mejor. En definitiva, hubo un período en el que España fue una de las principales potencias en el desarrollo de videojuegos, básicamente cuando éstos se encontraban en su génesis. Y aquella época abrió un camino sinuoso que es conveniente aderezar con el sustrato más competitivo, pues en éste seguirán resonando, bajo una u otra mirada, los ecos de la Edad Media.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Alcolea, A., «2015: ¿Comienza la segunda edad de oro del software español?», *Hobby Consolas*, 30 de diciembre de 2015; <https://www.hobbyconsolas.com/industria/2015-comienza-segunda-edad-oro-software-espanol-603> [consulta: 17 abril 2018].

Alonso, A., «Los mejores juegos españoles de todos los tiempos», *Hobby Consolas*, 24 de abril de 2017; <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-juegos-espanoles-todos-tiempos-62880> [consulta: 17 abril 2018].

Altozano, J., *El videojuego a través de David Cage*, Sevilla, Héroes de Papel, 2017.

Asadi, A. (dir.), *The ZX Spectrum Book*, Reino Unido, Imagine Publishing, 2015.

Avellaneda, E., «La Abadía del Crimen, primer título español que logró prestigio internacional», *El País*, 12 de septiembre de 2002; <https://elpais.com/diario/2002/09/12/ciberpais/1031796144_850215.html> [consulta: 17 abril 2018].

Cline, E., *Ready Player One*, Barcelona, Ediciones B, 2011.

Crespo, A., *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*, Madrid, Martínez Roca, 2010.

Eco, U., [1980], *El Nombre de la Rosa*, Barcelona, Lumen, 2005.

— *Baudolino*, Barcelona, Lumen, 2000.

Esteve, J. (coord.), *Ocho Quilates, una historia de la edad de oro del software español (I)*, Barcelona, Ocho Quilates, 2012a.

— (coord.), *Ocho Quilates, una historia de la edad de oro del software español (II)*. Barcelona, Ocho Quilates, 2012b

— (coord.), *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2014.

70 Al igual que sucedió con *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), fue otra adaptación no oficial, en formato de aventura a gráfica, de la novela de Umberto Eco (Esteve, 2014:117).

Jiménez Alcázar, J. F., «Videojuegos y Edad Media», *Imago Temporis. Medium Aevum*, 3 (2009), pp. 551-587.

Kushner, D., *Maestros del Doom: cómo dos colegas crearon un imperio y transformaron la cultura popular*, Madrid, Es Pop Ediciones, 2018.

Martínez del Vas, J., et al., *El Mundo del Spectrum +*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial, 2017.

Pepe, F. (ed.), *The CRPG Book Project. Sharing the History of Computer Role-Playing Games*, Tokio, Felipe Pepe (Goodreads Author), 2018.

Perles, O., «La No Edad de Oro del Software Español», en *Commodore Spain*, 18 de agosto de 2015; <https://www.commodorespain.es/la-no-edad-de-oro-del-software-espanol/> [consulta: 17 abril 2018].

Portalo, F. & Mena, E., «Los videojuegos como paradigma de innovación en los orígenes de la industria del software español», *Novática. Revista de la Asociación de Técnicos de Informática*, 231 (2015), pp. 99-106.

Portalo, F., *Bugaboo, un hito en la Historia del Software Español*, Cáceres, Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 2009.

Relinque, J. & Fernández, J. M., *Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits*, Sevilla, Héroes de Papel, 2015.

Rollings, A., *ZX Spectrum Book - 1982 to 199x*, USA, Hiive Books, 2006.

Sajna, M., «Quasi-medieval register in video games - a translator's perspective», *SKASE Journal of Translation and Interpretation*, 1 (2016), pp. 44-50.

Segura, C., «Medievalistas enganchados a los videojuegos», *El País*, 13 de abril de 2017; <https://elpais.com/ccaa/2017/04/12/catalunya/1492014219_875650.html> [consulta: 17 abril 2018].

Sergi, G., *La idea de Edad Media*, Barcelona, Crítica, 2001.

Tato, G., *Una partida más y me acuesto. Los videojuegos de nuestras vidas: casetes, recreativas, joysticks y mucha nocilla*, Barcelona, Minotauro, 2016.

Van der Heide, M. (dir.), *World of Spectrum*, 1995; <http://www.worldofspectrum.org/> [consulta: 17 abril 2018].

Veiga Sierra, J. L. (dir.), *Computer Emuzone*, 1999; <http://computeremuzone.com/> [consulta: 17 abril 2018].

Wilkins, C., *The History of ZX Spectrum in Pixels*, Reino Unido, Fusion Retro Books, 2014.

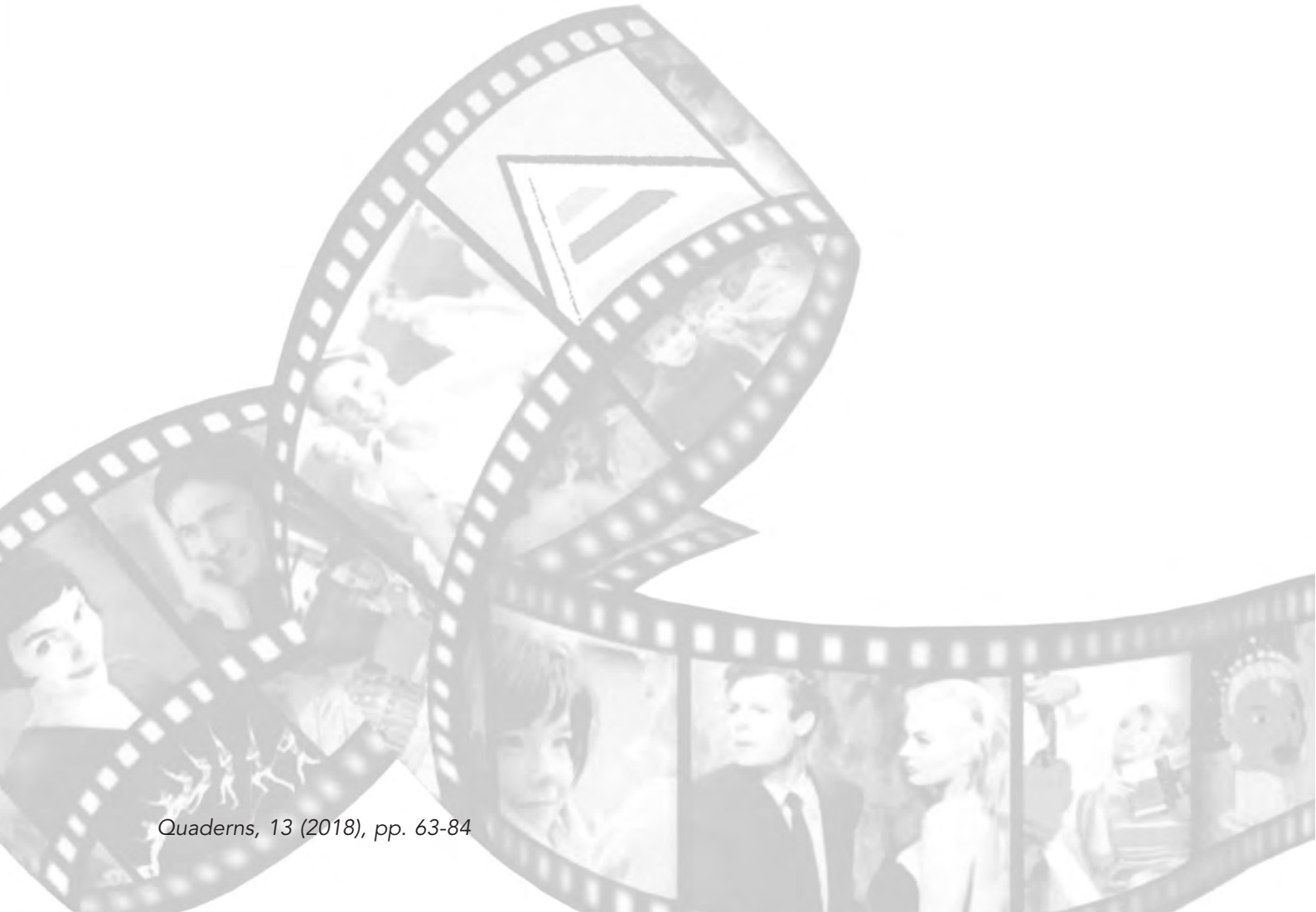
LUDOGRAFÍA CITADA

Abracadabra (Proein Soft Line, 1988).
Abu Simbel, Profanation (Dinamic Software, 1985).
Adventure (Atari, 1979).
Akbarr (Ardent Software, 1991).
Ambush (Tecfri, 1983).
Arkos (Zigurat, 1988).
Atrog (Zafiro Software, 1988).
Barbarian: The Ultimate Warrior (Palace Software, 1987).
Become a Legend: Dungeon Quest (Inverge Studios, 2017).
Blade: The Edge of Darkness (Rebel Act Studios, 2001).
Bugaboo / La Pulga (Indescomp, 1983).

Camelot Warriors (Dinamic, 1985).
Castlevania (Konami, 1986).
Castlevania: Lords of Shadow (MercurySteam, 2010).
Cauldron (Palace Software, 1985).
Colossal Cave Adventure (William Crowther & Don Woods, 1976).
Crusader (System 4, 1988).
Dea Tenebrarum (System 4, 1988).
Defender of the Crown (Cinemaware, 1986).
Don Quijote (Dinamic, 1987).
Drácula (GTS & Génesis, 1986).
Dragon Slayer (Nihon Falcom, 1984).
Dragon's Lair (Advanced Microcomputer Systems, 1983).
Drakkar (Delta Software & Diabolic, 1989).
Dungeons & Dragons (Gary Whisenhunt & Ray Wood, 1975).
El Capitán Trueno (Dinamic, 1989).
El Castillo de Godless (Idealogic, 1985).
El Castillo Embrujado (Microhobby, 1986).
El Cid (Dro Soft & Juliet Software, 1987).
El Cruzado (Nuevo Soft Español, 1987).
El Descubrimiento de América (OMK Software, 1986).
El Linaje Real (ESP Soft, 2017).
El Señor de los Anillos (Dimassoft, 1991).
El Señor del Dragón (Creators Union, 1989).
Elidon (Orpheus, 1985).
Enchanted (Positive, 1989).
Excalibur (Q.L.S., 1985).
Final Fantasy I-IV (Squaresoft, 1987-1991).
Fred (Indescomp, 1983).
Fredy (GTS, 1987).
Gauntlet (Atari, 1985).
Genghis Khan (Positive, 1991).
Ghosts 'n Goblins (Capcom, 1985).
Golden Axe (Sega, 1989).
Gommy, Defensor Medieval (Retroworks, 2009).
Gorbaf el Vikingo (Magic Team, 1987).
Guillem de Berguedá (ACE Software, 1985).
Guillermo Idiliar Dambor (Creators Union, 1991).
Guillermo Tell (Opera Soft, 1989).
Historias de Medialand (JSJ Soft, 1987).
Hundra (Dinamic, 1988).
Khazzad-Dum (System 4, 1989).
King Leonard (Mind Games, 1986).
King Lucas (DevilishGames, 2016).
Kingdom Crusade (Sculptured Software, 1991).
King's Quest I: Quest for the Crown (Sierra On-Line, 1984).
Knight Ghost (Juliet Software, 1987).

Knight Lore (Ultimate Play The Game, 1984).
Krom: El Guerrero Invencible (OMK Software, 1989).
La Abadía del Crimen (Opera Soft, 1987).
La Aventura Original (Aventuras AD, 1989).
La Corona (System 4, 1988).
La Corona Mágica (OMK Software, 1990).
La Cueva del Dragón (Manali, 1990).
La Espada Sagrada (Topo Soft, 1990).
La Liberación de Silvania (Aventuras FJAP, 1991).
La Maldición de Jarak (Sygran, 1986).
La Princesa (Software Center, 1985).
Las Tres Luces de Glaurung (Erbe Software, 1986).
Legend (Delta Software, 1990).
Leyendas (Mind Games, 1988).
Livingstone Supongo (Opera Soft, 1986).
Lorna (Topo Soft, 1990).
Los Amores de Brunilda (Retroworks, 2013).
Magic Sword (Capcom, 1990).
Maldita Castilla (Locomalito, 2012).
Medievol: The Browser Game (Integra Media, 2007).
Mega Chess (Genesis Soft, 1988).
Merlin (Mind Games, 1987).
Mithos (Opera Soft, 1990).
Moonlighter (Digital Sun Games, 2018).
Nonamed (Dinamic, 1986).
Power Magic (Zigurat, 1990).
Prince of Persia (Brøderbund, 1989).
Pueblo de la Noche (Creators Union, 1989).
Realms of Arkania: Blade of Destiny (Attic Entertainment, 1992).
Risky Woods (Dinamic & Zeus Software, 1992).
Robin (Indescomp, 1986).
Rocman (Magic Team, 1986).
Satan (Dinamic, 1989).
Sgrizam (Dinamic, 1985).
Sid Meier's Civilization (MicroProse, 1991).
Silphy (Iber Software, 1988).
Sir Camelot (Sygran, 1987).
Sir Fred (Made in Spain, 1986).
Sir Lancelot / Sir Perceval (OMK Software, 1985).
Sirwood (Opera Soft, 1990).
Spirits (Topo Soft, 1987).
Starlife (Zafiro Software, 1988).
Super Chess (Kuma Computers, 1984).
Talismán (Unicornio Soft & A.G.D., 1987).
Temptations (Topo Soft, 1988).
Thanos (Microhobby, 1988).

Thayer's Quest (RDI Video Systems, 1984).
The Abbey (Alcachofa Soft, 2008).
The Last Warrior (Iron Chip, 1991).
The Legend of Zelda (Nintendo, 1986).
The Lords of Midnight (Mike Singleton, 1984).
The Prayer of the Warrior (Zigurat, 1992).
The Sword of Ianna (Retroworks, 2017).
Thor (Proein Soft Line, 1988).
Thor y la Cría de Dragón (GTS, 1986).
Tir Na Nog (Gargoyle Games, 1984).
Tuareg (Topo Soft, 1988).
Ultima I: The First Age of Darkness (Richard Garriott, 1981).
Underwurlde (Ultimate Play The Game, 1984).
Unepic (Ninagamers, 2011).
Vade Retro (Retroworks, 2015).
War in Middle Earth (Melbourne House, 1988).
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-Tech, 1981).
Yenght: La Fuente de la Juventud (Dinamic, 1984).
Zhak (Microhobby & Legio Soft, 1988).
Ziggurat (Milkstone Studios, 2014).



LOS CONQUISTADORES ESPAÑOLES DERROTADOS. UNA MIRADA DESDE EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS

Silvina MONDRAGÓN
CESAL-UNICEN
Javier CHIMONDEGUY
CONICET-CESAL

RESUMEN

El artículo busca revisitar la figura de conquistadores derrotados, que están lejos de lo que la historiografía tradicional intentó asociar al concepto de conquistador heroico e invencible. Se relaciona esta característica de vencidos con el contexto social de sus expediciones, la sociedad de la que forman parte y su lugar en la misma. El artículo presenta una comparación entre las fuentes del período, la producción de los historiadores y las resignificaciones del cine y los videojuegos

Palabras clave: Conquistadores – Historia - Cine - Videojuegos

ABSTRACT

The article seeks to revisit the story of defeated conquerors, which are far away from what traditional historiography has always remarked as the heroic and undefeatable conqueror of Indias. It is also related with the social context of the expeditions, the society they were part of and their own place in it. The article also provides a comparative study between the sources from the historical period, the historians' production and the resignification of cinema and videogames.

Key words: Conquerors – History – Cinema - Videogames

ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD: AGUIRRE Y ORELLANA

Tanto el cine como los videojuegos se han ocupado de dos cuestiones que la Historia científica, ha infravalorado, por omisión o descuido.

En primer lugar, las condiciones de la vida de los primeros europeos que llegaron a América con permiso de exploración de la Corona, los llamados "conquistadores", no han sido estudiadas. La clave que proponemos, sus cuitas personales así como su vida cotidiana, no ha merecido la atención de los historiadores profesionales, que en su mayoría, bajo el estigma del eurocentrismo, los han reducido a la condición de agentes de la corona en América. Algunas excepciones son los estudios de Todorov y Lafaye, quienes intentan rescatar el registro humano en sus trabajos en torno a la conquista desde perspectivas ligadas a la lingüística y a la antropología (Todorov, 1987; Lafaye, 1999).

No obstante, tanto en los videojuegos que recrean a estos personajes como en los films de corte histórico, es observable que la recreación de época ha sido hecha por historiadores profesionales y, en muchos casos, es evidente también la utilización de fuentes históricas[1].

En segundo lugar, los conquistadores que no lograron garantizar el éxito de sus empresas colonizadoras tampoco han recibido la atención de los historiadores. Los "conquistadores derrotados" por ósmosis han sido identificados con el fracaso de los agentes de un imperio colonial, que para el siglo XVI lideraba el palimpsesto de potencias europeas. Es obvio que la imagen de un imperio poderoso y de un emperador magnánimo no era identificable con la de un héroe menguado. Este héroe debilitado coincidía en los principios de la modernidad con un sujeto humano que se encontraba débil, aislado, dubitativo y solo, solamente atormentado por aquel anhelo de convertirse en un héroe atemporal como Eneas, Aquiles o el Cid[2].

Sin embargo, aunque estos conquistadores vencidos no ostentan un lugar protagónico en el registro historiográfico; sí aparecen retratados con sus circunstancias tanto en los videojuegos como en el cine.

Nos centraremos principalmente en relatos que ejemplifican lo dicho a partir de dos registros audiovisuales, centrados en la primera fundación de la ciudad de Buenos Aires por un lado y en la misión que tenía por objeto la búsqueda de El Dorado en el norte de Ecuador, a principios del siglo XVI.

La película *Misteriosa Buenos Aires*, dirigida por Alberto Fischerman, Óscar Barney Finn y Ricardo Wullicher en 1981, está basada en un libro de cuentos del escritor argentino Manuel Mujica Laínez. El autor recurre a los cuentos para reconstruir la historia de la ciudad, mezclando personajes ficticios con tramas históricas concretas. Su recuento abarca un amplio marco temporal que va desde la primera fundación de la ciudad en 1536 (fallida), hasta los festejos del centenario de la Revolución de Mayo en 1910, ya que constituye un evento de gran envergadura para el fortalecimiento del incipiente estado nacional.

El largometraje toma solamente tres de estos cortos relatos, cada uno dirigido por un director en particular. El primero de ellos, *El Hambre* (dirigido por Fischerman), relata la

1 Un ejemplo paradigmático es el film *Aguirre: la ira de Dios*, dirigida por el binomio der Zorn Gottes y Werner Herzog en 1972. La película está estructurada a partir del relato de fray Ginés de Carbajal que narró las vicisitudes de Lope de Aguirre y sus expedicionarios desde que partieron de los andes peruanos, hasta que atravesaron el río Amazonas en busca de la mítica ciudad de El Dorado.

2 La mirada historiográfica más tradicional, se ha ocupado de resaltar los valores heroicos y cristianos en detrimento de un abordaje "humano" de estos personajes: "Un hombre desnudo de ambición, carente de valor personal, poco sufrido en su cuerpo, no hubiera podido andar tantas leguas, padecer tanta hambre y sed, ser herido una y otra vez y ver desvanecidas sus esperanzas en muchísimas ocasiones, sin sucumbir a este régimen de circunstancias difíciles. Ambición, valor, resignación: he aquí los tres rasgos indiscutibles del conquistador" (López Pego, 1955: 321).

primera fundación de Buenos Aires por Pedro de Mendoza a partir de las andanzas de dos hermanos que componían la expedición. Devastados por el hambre, los hombres deciden comerse los cadáveres de unos soldados ahorcados por orden del comandante, que al igual que ellos, habían cometido un grave delito para la lógica de la conquista: matar un caballo para saciar el hambre.

No por azar el corto se sostiene sobre un fondo absolutamente sombrío en el que sobresalen el estado constante de suciedad de las ropas, la delgadez de los cuerpos y sobre todo, la agudización del instinto de supervivencia de los personajes amenazados por la inanición.

Como la antropofagia estaba condenada por la Iglesia, los hermanos deben implementar un plan para poder comer: mientras uno de ellos estaba de guardia, el otro robaría los cuerpos. Sin embargo, uno de los hermanos se queda dormido mientras comparte la escena con uno de los nobles, que sobresale por estar ataviado con un tapado de nutria, lo que sirve al director para remarcar la identificación entre rango estamental y probabilidades de supervivencia.

Cuando el joven despierta, ataca al sujeto a quien es evidente que despreciaba por su condición nobiliar y todos los privilegios que de ella se desprenden. Cuando le arranca la mano para devorarla, el film llega a un clímax en el que lo grotesco de la conquista queda al descubierto.

Sin embargo, y para remarcar la agudización de la miseria vital del atacante, al devorar la mano siente que muerde un anillo, y descubre que es el anillo de su hermano. A quien asesinó no es al noble del tapado de nutria, sino a su hermano, quien previamente había asesinado al hombre del tapado de nutria. Desolado, escapa de la ciudad y se entrega a los indios, para que lo juzguen.

Por último, el relato abarca temas ancestrales como el fraticidio, los bajos instintos, o lo más irracional de la condición humana, a través de un prisma atemporal que busca retratar la humanidad tanto de los conquistadores como de los integrantes de las avanzadas europeas en suelo americano.

En la película alemana de la década de 1970, *Aguirre, la Ira de Dios* dirigida por Werner Herzog, encontramos nuevamente la historia de un conquistador que fracasa en sus exploraciones en suelo americano. El explorador en cuestión es Pedro de Ursua y el segundo al mando de la expedición es quien da nombre al título del film: Lope de Aguirre.

En este caso se trata de un relato puramente histórico. La fuente sobre la que se basa es la crónica que el dominico Gaspar de Carvajal escribió y publicó en 1541 cuando acompañó en su expedición a Francisco de Orellana por el río Amazonas, que acababa de encontrar[3]. En esta crónica, *Relación del nuevo descubrimiento del famoso río Grande que descubrió por muy gran ventura el capitán Francisco de Orellana* (De Carvajal, 1541), el fraile narra cómo la expedición que buscaba el País de la Canela y El Dorado termina su travesía en frustración, desilusión y desencanto. Pero no todo había sido en vano: los españoles se encontraron con el río más grande del mundo (Benites, 2011).

3 Se trata de un personaje que ha conseguido la atención de los investigadores. De hecho, existen varios trabajos que indagan sus andanzas por América del Sur. Los *XL Coloquios Históricos de Extremadura*, fueron dedicados a Francisco de Orellana en el quinto centenario de su nacimiento, Trujillo del 19 al 25 de septiembre de 2011.

Al igual que en la estética de *El Hambre*, las escenas son muy oscuras y explícitas y los tiempos de la película son lentos y tediosos, incluso en comparación con las cintas contemporáneas, porque las largas escenas bajo la lluvia de la selva sudamericana y los sufridos diálogos dan cuenta y hacen vívida para el espectador la penosa vivencia de Lope de Aguirre en su ambiciosa expedición en pos de encontrar la ciudad de El Dorado.

Desde el comienzo de la misma, el director privilegia los planos de la lenta navegación de los españoles a lo largo del Río Marañon (Perú) en tres balsas.

La cinta hace referencia de manera soslayada y de forma constante, a un juego de opuestos: lo europeo y lo americano. Tan fuerte es esta asociación de lo amazónico y americano con lo salvaje y bárbaro, que la cinta inspiró a la película de Francis Ford Coppola de 1979, *Apocalypse Now*, que narra los sinsabores de un líder militar estadounidense en la Guerra de Vietnam. Interpretamos que esto prueba una mirada eurocéntrica atemporal respecto de sociedades no occidentales.

El imaginario que asocia lo europeo a lo civilizado está de hecho presente. Incluso la elección de actores alemanes refuerza esta diferenciación entre lo europeo y lo local: lo indígena es por definición primitivo y arcaico.

Los reflejos en la película de la crónica de Carvajal son notorios tanto por los paisajes, como por la lenta navegación a través del río y el peligro constante que acecha a los europeos.

Encontramos nuevamente a un fatigado Francisco de Orellana, en el juego de estrategia *Age of Empires II*: *The Forgotten* del año 2013. Lo más llamativo de este videojuego es que su aparición se debe a una demanda de los seguidores del juego, que terminaron por crear una expansión del original, finalmente reconocida por la empresa que había creado el juego.

El enfoque sobre el conquistador del videojuego es asimilable a la que se puede encontrar en el film *Aguirre, la Ira de Dios.* Se puede considerar una influencia notable del film sobre el videojuego; aunque en el juego la trama se encuentra centrada tanto en Francisco de Orellana como en Gonzalo Pizarro.

Como señalamos, Francisco de Orellana era un conquistador español reconocido por haber sido el primer europeo en encontrarse con el río Amazonas. Emparentado con los Pizarro, en el videojuego aparece como un sobrino de ellos, aunque para los historiadores esto no está probado, por lo que en su mayoría consideran que se trataba de un primo.

Asimismo, al ser jugado en primera persona, el jugador puede elegir los caminos a seguir, como señala Juan Francisco Jiménez Alcázar al analizar al *medievalist gamer,* aunque al estar el juego pensado para el fracaso de la misión, o que finalmente el Dorado no sea encontrado, por más intentos que haga el jugador, siempre terminará en fracaso la expedición. Algo similar en términos teleológicos sucede con la campaña del Emperador Moctezuma, del juego *Age of Empires: Conquerors*, dada la "conquista" formal de los europeos del universo conocido por los indígenas.

Sin embargo, la mirada que ofrece el juego sobre el mundo aborigen no es identificable con la de la película de los años setenta del siglo XX. Aquí encontramos un hecho asimilable al que señala Juan Francisco Jiménez Alcázar cuando compara el mundo islámico con las cruzadas: "Para el mundo islámico se posee otro tipo de parámetros, pues en esa perspectiva «desde el otro lado» convierte al fenómeno en una actualización diversa: el «cruzado» es un agresor, por definición, y lo podemos ver hoy en los recientes sucesos donde el grito de protesta de determinado sector musulmán se vincula al insulto o provocación por parte

de los «nuevos cruzados»". En este caso, el conquistador y el europeo aparecen como predadores por definición y lo cristiano como un sinsentido oscurantista.

En este sentido, no es esperable encontrar en el juego un registro histórico fidedigno, ya que el objetivo es sumergir al jugador en un escenario virtual y visual, que busca reconstruir los paisajes socialmente asociados a la "conquista" y a la "modernidad": el descubrimiento del Nuevo Mundo, el sincretismo religioso entre catolicismo y prácticas indígenas o el encuentro entre individuos portadores de diferentes constructos culturales

En la avanzada que hace la compañía de los exploradores, lo indígena aparece asociado a la presencia de la Iglesia en suelo americano. A medida que el jugador avanza, se encuentra con templos custodiados por sacerdotes y por guerreros, indistintamente. Aunque Orellana (que debe llegar a salvo a Quito para encontrarse con su tío Gonzalo Pizarro), avanza con relativa facilidad, el personaje no deja de depender de la habilidad del jugador para concretar el avance.

La reconstrucción de la ciudad de Quito en el siglo XVI es impactante. Las imágenes logran materializar la cuestión del sincretismo y de la cristianización forzosa, al resaltar las figuras de los clérigos y la gran catedral de la ciudad.

En las cercanías del espacio donde está emplazada la catedral encontramos un malestar social generalizado.

Esto puede verse relacionado con el pasaje de las Crónicas de Carvajal, donde el mismo señala que: «se determinó de pasar adelante y lo seguir, aunque los vecinos de la tierra se lo estorbaban por haber de pasar por tierra muy belicosa y fragosa, y que temían lo matasen como habían hecho a otros que habían ido con muy gran acopio de gente. Pero, no obstante esto, por servir a su majestad determinó con todo este riesgo de seguir tras el dicho gobernador; y así, padeciendo muchos trabajos así de hambres como de guerras que los indios le daban, que por no llevar más de 23 hombres muchas veces le ponían en tanto aprieto que pensaron ser perdidos y muertos en manos de ellos» (De Carvajal, 1541).

Después de avanzar Gonzalo y Francisco de Orellana juntos, se deben separar en el videojuego, relato que también encontramos casi textual en las Crónicas de Carvajal.

Según el fraile, tuvieron que andar alrededor de mil leguas desde el lugar en que dejaron a Pizarro. Tanto el videojuego como la crónica coinciden en que Pizarro se separó de Orellan a causa de la escasez de alimentos.

Una de las misiones del videojuego consiste en pelear contra las Amazonas, que dieron el nombre al río, y fueron llamadas de esta manera por el propio Carvajal. Los personajes que enfrentan son las Arqueras Amazonas y las Guerreras Amazonas.

En la siguiente misión, Orellana se enfrenta a los Caníbales. Es aquí donde finaliza la partida. No hay en la Crónica original de Carvajal una mención específica a estos grupos caníbales, aunque sí se menciona la hostilidad sufrida, al decir que «Y así se embarcaron porque ya los indios empezaban a pelear y más que, por el agua, venía mucha flota de canoas; y así hicimos a largo del río y dejamos la tierra» (De Carvajal, 1541).

En la crónica del dominico, al avanzar hacia el norte se encuentran con "indios buenos y mansos" hasta que finalmente su travesía termina en la ciudad de Nueva Cádiz, en la isla de Cubagua.

Por motivos comerciales y de la lógica que debe tener el videojuego, este no es el final que encontramos en *The Forgotten, El Dorado* para la expedición de Francisco de Orellana.

La "victoria" del juego consiste en que el jugador sea capaz, amenazas bélicas mediante, de construir quince galeones para poder iniciar su periplo hacia el océano; es decir, ganará la partida si logra escapar para volver a Europa.

EL CONTEXTO HISTÓRICO

Desde el siglo XV y hasta el siglo XVII, Europa creó las condiciones decisivas para la estructuración de la sociedad moderna y el fundamento de su dinámica. El fenómeno más visible de este proceso fue la expansión hacia la periferia ultramarina iniciada por España y Portugal, que tuvo por corolario la articulación de dos imponentes imperios coloniales (Mackenney, 1996; Pagden, 1997; Bennassar, 1980; 1992; Tenenti, 1985; Chaunu, 1975). Metales americanos, pimienta de oriente y esclavos de África se transformaron en el trípode que convirtió el mercado europeo en un mercado mundial (Tenenti, 1985). Sin embargo, los dos imperios asumieron formas diferentes: mientras que Portugal extendió una larga línea de puntos en la costa (puertos, depósitos, factorías) destinada a controlar el tráfico marítimo; la corona española conquistó territorios, sometió las poblaciones locales y vertebró una compleja red de burocracia imperial para administrar las tierras recientemente anexadas al Imperio.

España y Portugal compartían la misma concepción de la economía: la riqueza no se creaba sino que se acumulaba, la lógica medieval de la que habla Pierre Vilar en "El tiempo del Quijote" (Vilar, 1985). Era una concepción estática de la riqueza que la entendía como un bien fijo e inmóvil. Por lo tanto, era necesario monopolizar los mercados como garantías de mayor acumulación. Todo ese proceso de expansión dio origen a lo que Immanuel Wallerstein llamó la "economía mundo europea". Se trataba de un sistema social novedoso, caracterizado por ser una entidad económica, pero no política. Era un sistema mundial, no porque incluyera la totalidad del mundo, sino porque era mayor a cualquier unidad política jurídicamente definida. Y era una economía mundo debido al vínculo básico entre las partes del sistema: la división internacional del trabajo (Wallerstein, 1999).

Pero si en lugar de enfocar el análisis en las grandes estructuras, observamos con escala microscópica las dinámicas sociales de las cuales provenían los expedicionarios, entonces podemos encontrar aproximaciones más cercanas a la conducta de los primeros años de los españoles en el Nuevo Mundo.

Provenían de sociedades atravesadas por procesos de diferenciación económica social, cuyos emergentes eran grupos emergentes que vivían bajo formaciones monárquicas que desde los siglos tardomedievales se empeñaban en volver a concentrar el poder público que habían dejado diluirse en manos, y a favor, de la alta nobleza en los siglos X y XI.

Así, las nuevas lógicas del poder central se desarrollaron en medio de un complejo proceso de centralización estatal que atravesó buena parte de Europa Occidental desde mediados del siglo XIII. Se estaba tramitando un nuevo tipo de poder central que se convertía en rector y en intermediario de los diferentes sectores sociales. Pero no se puede soslayar el hecho de que progresivamente estratificada, la sociedad bajomedieval expulsaba una gran cantidad de súbditos.

Los procesos de diferenciación social, tanto al interior del estamento de los pecheros como al interior de la nobleza que desde mediados del siglo XIV pueden rastrearse, mostraron las contradicciones que eran capaces de conllevar durante la crisis bajomedieval, cuando se enfrentaron con violencia los distintos grupos de una sociedad cada vez más condicionada por la emergencia de una nueva realidad.

En ocasiones era la propia subsistencia lo que estaba en juego, pero generalmente de lo que se trataba era de una pugna entre quienes estaban deseosos de subir por la escalera del ascenso social y quienes querían detener este movimiento, convencidos, y beneficiarios, de las antiguas normas de funcionamiento del mundo medieval nobiliar. No dejaba de ser una puja por el poder entre grupos e individuos que procuraban modificar el estatus quo estamental vigente (Monsalvo Antón, 2000).

No es difícil localizar los contornos de los expedicionarios españoles en el Nuevo Mundo, en este cuadro de situación en el viejo continente en la modernidad temprana.

CONCLUSIONES

El análisis de la forma en que los personajes son caracterizados, tanto en los videojuegos como en el cine, se vuelve un requisito necesario para comprender a cabalidad el mensaje y la intencionalidad en cada una de estas formas de relato audiovisual. Es obvio que estas narrativas son articuladas en base a preguntas que el presente busca responder.

También es obvio, que lejos de constituir un relato del registro histórico, los films o los videojuegos explican más cuestiones económico – sociales y culturales del momento histórico del que son producto, que del propio proceso de conquista del Imperio Español.

Lejos de los logros de Hernán Cortés o de Francisco Pizarro, un sinfín de aventureros europeos llegó a América sin conseguir que sus nombres fueran consignados en los anales reales de la conquista.

Invisibles, las más de las veces o velados adrede en algunas ocasiones, casos como los de los tripulantes de la expedición de Magallanes, abandonados a su suerte en un lugar tan inhóspito como San Julián (Argentina) en 1520, siguen conmoviendo al lector ávido.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Benites, María Jesús, "El Gran Río de las Amazonas: Relatos del desengaño (siglo XVI)", *Revista Espéculo*, n° 48, Universidad Complutense, Madrid, 2011.

Bennassar, Bartolomé, *1492, un mundo nuevo*, Madrid, Nerea, 1992.

—, *Historia Moderna*, Madrid, Akal, 1980.

Chaunu, Pierre: *La civilización de la Europa clásica*, Barcelona, Juventud, 1975.

De Carvajal, Gaspar (s/d) [1541]: "*Relación del Nuevo Descubrimiento de famoso Río Grande que descubrió por muy gran ventura el capitán Francisco de Orellana"*, Quito: Biblioteca Amazonas, vol. I. Publicación Raúl Reyes y Reyes. Transcripción de Fernández de Oviedo y Toribio Medina, Sevilla, 1895.

Lafaye, Jacques *Los conquistadores. Figuras y escrituras*, Fondo de Cultura Económica, México, 1999

López Pego, Adela, "Anverso y reverso del conquistador español", *Argensola*, N° 24, Huesca, 1955, p. 321.

Mackenney, Richard, "El poder de los señores" en *La Europa del siglo XVI*, Madrid, Akal, 1996.

Monsalvo Antón, José Mª, *La Baja Edad Media. Política y Cultura*, Madrid, Síntesis, 2000.

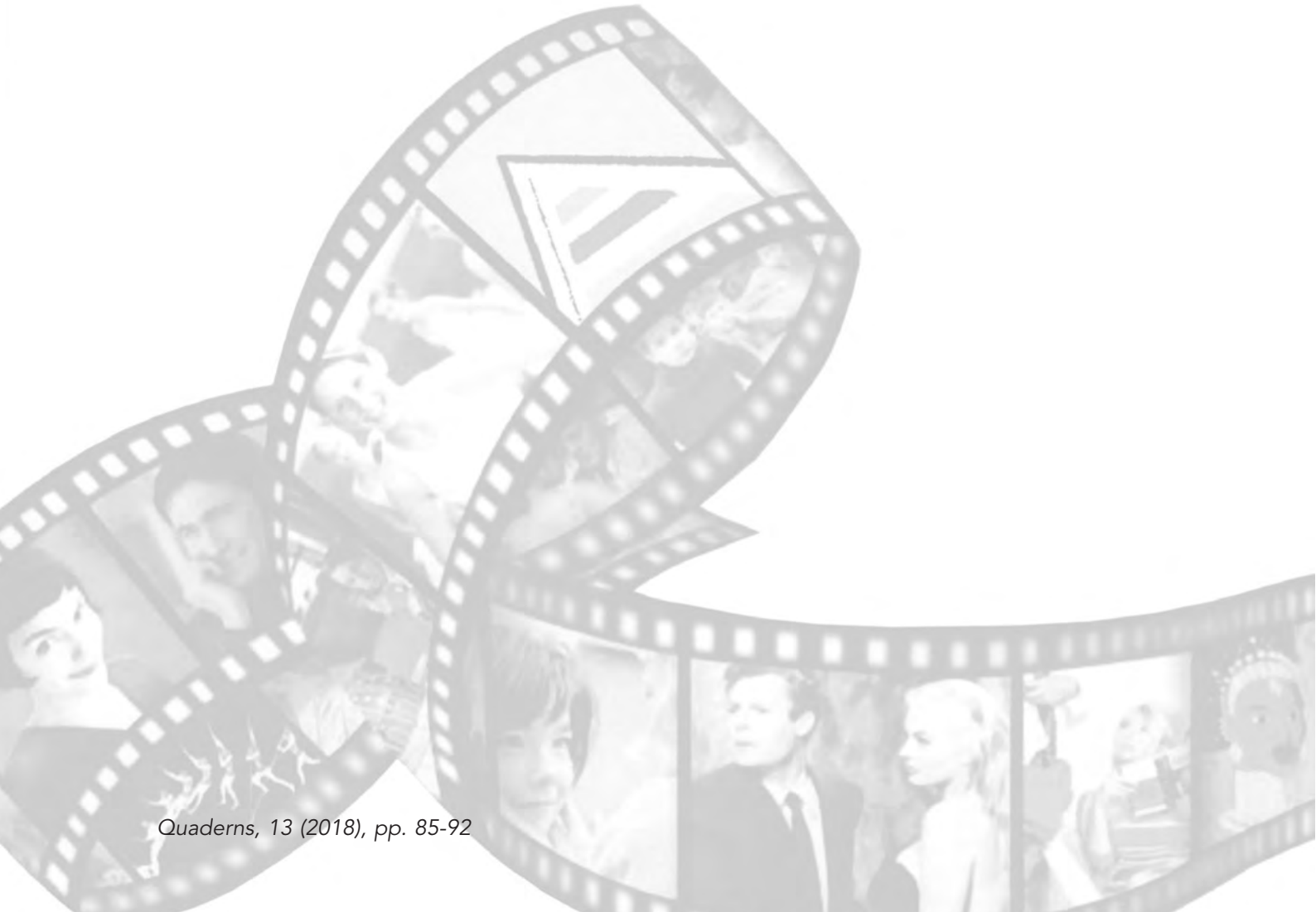
Padgen, Anthony, *Señores de todo el mundo. Ideologías del imperio en España, Inglaterra y Francia*, Barcelona, Península, 1997.

Tenenti, Alberto, *La formación del mundo moderno*, Barcelona, Crítica, 1985.

Todorov, Tzvetan, *La conquista de América. El problema del otro,* Méjico, Siglo XXI, Méjico, 1987.

Vilar, Pierre, "El tiempo del Quijote", en Cipolla, C. y Elliott, T: *La decadencia económica de los imperios*, Madrid, Alianza, 1985.

Wallerstein, Immanuel, *El moderno sistema mundial*, México, Siglo XXI, 1999.



LA ARQUITECTURA COMO ELEMENTO NARRATIVO EN *ASSASSINS CREED II*

María Elisa NAVARRO MORALES
Universidad de Los Andes

RESUMEN

El videojuego *Assassin´s Creed II* (ACII) puede ser considerado un videojuego narrativo en el que la arquitectura constituye un elemento importante en el relato que subyace al juego. Por otra parte, la representación de las ciudades italianas del siglo XV en ACII es central en la transmisión de la historia detrás del juego, haciendo que la arquitectura sea a su vez elemento narrativo que evoca el relato que lo subyace a partir de su comprensión y de la interacción que tiene el jugador con esta. El propósito de este artículo es examinar la manera como este videojuego y la ficción que construye utilizan la arquitectura como escenario del relato y como un elemento narrativo de la misma. Además, examinaremos cómo la interacción que permite el videojuego aporta herramientas para entender la historia de la arquitectura que, por hacer parte del universo lúdico, han sido tradicionalmente dejadas de lado.

Palabras clave: Arquitectura, historia, ficción, narrativa, Renacimiento italiano, Assassin´s Creed II.

ABSTRACT

Assassins Creed II (ACII) can be considered a narrative game where architecture is an important element of the story behind the game. Meanwhile, representation of fifteenth century Italian cities in ACII is fundamental in the transmission of the background story of the game, making architecture a narrative element that evokes the story behind the game through the understanding of architecture and the interaction with it. The purpose of this paper is to examine the way in which this videogame and the story behind it, use architecture both as scenario for the story and as a narrative element. Moreover, the paper considers how interaction in videogames provides tools for understanding architectural history and how these tools have been traditionally dismissed since they belong to the world of play.

Keywords: Architecture, history, fiction, narrative, Italian Renaissance, Assassin´s Creed II.

INTRODUCCIÓN

La historia de *Assassins Creed* es la historia de su personaje principal Desmond Miles, un barman que tiene en su memoria genética recuerdos de sus antepasados, quienes pertenecieron a la orden de los Asesinos, una orden que, en la obra de ficción, es enemiga de los Templarios. Desmond, con la ayuda de Animus, una máquina que permite revivir los recuerdos de los antepasados, viaja al pasado y encarna, en las diferentes versiones del juego, a diferentes personajes de la estirpe de los Asesinos. En la primera edición del juego, Desmond viaja en el tiempo a Tierra Santa durante la Tercera Cruzada para convertirse en Altair Ibn-La´Ahad. En *Assassins Creed II* (ACII), Desmond reencarna a Ezio Auditore, uno de sus antepasados que vivió en la Florencia del siglo XV. Desmond, en el cuerpo de Ezio, debe cumplir la misión de asesinar al líder de los Templarios, el papa Alejandro VI. Una vez logrado su objetivo, Ezio recupera la manzana del Edén que junto con la férula papal abren una bóveda en donde la figura holográfica de Minerva, una diosa perteneciente a la primera civilización humana, el *homo sapiens divinus*, creadores de la raza humana a la cual posteriormente esclavizaron. Adán y Eva aparecen en el relato como una especie híbrida entre los dioses y los hombres, quienes escapan de la esclavitud y se rebelan robando la manzana del Edén, una de las piezas que representan el control de los dioses sobre los hombres. Los descendientes de Adán y Eva se dividen entonces entre aquellos que buscan vengar el abuso cometido por los dioses, es decir la secta de los Asesinos, y los Templarios, aquellos que deciden perdonar a sus creadores. Las piezas del Edén son unos objetos poderosos que permiten controlar a los hombres y, por lo tanto, deben estar en buenas manos para evitar que sean utilizadas con malas intenciones. En el juego, los Templarios representan a un grupo de hombres ambiciosos y egoístas que quieren dominar el mundo y esclavizar a los hombres para su propio bien mientras que los Asesinos son aquellos que buscan liberar a la raza humana de cualquier tipo de esclavitud[1].

ARGUMENTO Y PERSONAJES, UNA MEZCLA DE HISTORIA Y FICCIÓN

En esta historia, tanto el argumento como los personajes y los lugares en donde se desarrolla la acción son construcciones en las que se mezclan la realidad y la fantasía. Si miramos el argumento detrás de este videojuego, veremos cómo este está basado en acontecimientos históricos y cómo a partir de estos construye una obra de ficción. Estos acontecimientos ficticios están inspirados en la historia política de la Península Itálica durante el siglo XV. ACII incluye acontecimientos históricos importantes del siglo XV como son la Conspiración Pazzi en 1478 y la Hoguera de las Vanidades orquestada por Girolamo Savonarola en 1497, que se insertan dentro de la narrativa del juego. En el caso de la Conspiración Pazzi, el juego sitúa a las familias Pazzi y Medici dentro de la dualidad Templario – Asesino, e incluye al personaje principal, Ezio, dentro de la trama como defensor de Lorenzo de Medici. Además de estos hechos históricos reales alterados, el juego incluye otros que se inspiran directamente en la historia. A manera de ejemplo está la Conspiración de Venecia, que es la versión ficticia de la Conspiración Pazzi, en donde vemos cómo personajes históricos reales se juntan para instigar un complot; en la imaginada conspiración

1 Información extraída del sitio web *Assassin's Creed Wiki*, disponible en: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_II. [Fecha de consulta: 21/05/18].

los Templarios liderados por Rodrigo Borgia traman usurpar el poder de las manos de la familia Barbarigo en la ciudad de Venecia, de la misma manera como los Pazzi buscaban expulsar a los Medici de Florencia. Igualmente, la batalla de Forli imagina a Rodrigo Borgia enfrentando a las tropas de Caterina Sforza, Duquesa de Forli. Esta batalla imaginaria está basada en las habilidades bélicas atribuidas a la duquesa, quien, siendo heredera de una de las familias más poderosas de mercenarios, defendió de manera exitosa sus tierras. Sin embargo, para efectos del videojuego, Caterina se convierte en enemigo de Rodrigo Borgia al ser aliada de los Asesinos y protectora de la manzana del Edén.

Así como el argumento es una mezcla de ficción e historia, los personajes del juego están también inspirados en personajes históricos. Algunos son personajes completamente imaginarios como Ezio, el personaje principal del juego, basado en lo que pudo haber sido un noble florentino del siglo XV. Otros personajes son interpretaciones de personajes históricos que sacan provecho de los lugares comunes que se han construido en torno a ellos, como es el caso de los Borgia que Kevin Díaz Alché trata en su artículo «Legado Envenenado, la Perduración de las Distorsiones Históricas en la Lúdica Digital» mostrando cómo en ACII se fortalece el mito construido alrededor de esta familia (2017). Luego hay personajes históricos que se insertan en el juego de manera ficticia, como por ejemplo el Papa Alejandro VI que, para efectos del juego, es uno de los líderes de los Templarios.

Además de personajes históricos famosos como Rodrigo Borgia, Leonardo da Vinci, Nicolás Macchiavello, Leonardo de Medici, Caterina Sforza y Girolamo Savonarola, el juego incluye otro tipo de personajes construidos a partir de lo que sabemos de la vida diaria del Renacimiento italiano y que complementan la ambientación histórica del juego. Dentro de este tipo de personajes tenemos comerciantes, soldados, niños, predicadores, ladronzuelos, cortesanas, etc. Finalmente, el entorno de ficción que plantea el juego permite que personajes ficticios y reales se encuentren, como es el caso de Ezio, quien tiene a Leonardo da Vinci como su amigo, a Caterina Sforza como su aliada y a Rodrigo Borgia como su peor enemigo.

ARQUITECTURA COMO MEZCLA DE REALIDAD E IMAGINACIÓN

De la misma manera que el argumento y los personajes de ACII son construcciones imaginarias elaboradas a partir de eventos y personajes históricos, la arquitectura de las ciudades en las que se desarrolla el juego está basada en las ciudades italianas del Renacimiento combinadas con arquitecturas imaginarias. Algunos de los edificios emblemáticos de Florencia que aparecen en ACII son Santa Maria Novella, la Basílica de San Lorenzo, la Iglesia de la Santa Trinità, la Basílica de la Santa Croce, el Hospital de los Inocentes, el Palazzo della Signoria, el Palacio Pitti, el Palacio Medici, y el Mercato Vecchio. Estos monumentos aparecen representados en el videojuego con diversos grados de precisión histórica. Sin embargo, más allá de los anacronismos que puedan presentar[2], la mezcla de realidad y ficción en la representación de los edificios se da en tanto que son monumentos reales que sirven de escenario a eventos importantes dentro del juego y, por lo tanto, ficticios. En el Palazzo della Signoria, un edificio real, encierran al padre de Ezio, un personaje ficticio, antes de ser sentenciado a muerte por traición. La linterna del Duomo de Brunellsechi es el sitio en donde Ezio descubre la primera de las tumbas de sus antepasados que contienen

2 Algunos de los anacronismos del juego aparecen referidos en «Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II» (Dow, 2013).

fragmentos de un códice que debe completar y descifrar como parte de la misión que le dejó su padre. Si bien es cierto que en las catedrales italianas hay mausoleos de personas importantes, las tumbas están ubicadas en el piso o en las paredes cuando el espacio del piso del edificio ha sido completamente ocupado, y no en la linterna que, como su nombre lo indica, sirve para iluminar la cúpula. Para entrar al Duomo, Ezio usa un pasaje secreto imaginario, similar a uno que encuentra en el patio adyacente a Santa Maria Novella y que da acceso a unas catacumbas, a su vez imaginarias, en las que los Templarios se reúnen en secreto para conspirar.

Además de estos edificios emblemáticos de la Italia del Renacimiento, vemos en ACII otros edificios que son completamente imaginarios. Estos edificios están inspirados en edificios históricos reales. Ejemplos de esto son el Palacio Auditore, la residencia de la familia de Ezio en Florencia, y la villa campestre de la familia, la Villa Auditore en Montereggioni (la Toscana). El Palacio Auditore es una construcción ficticia cuya historia es una mezcla de realidad y ficción similar a la de los personajes del juego. Al igual que los edificios en los que está inspirado, el palacio sirve de residencia a una familia noble, cuyos emblemas aparecen en la fachada del edificio en forma de escudos de armas como lo hacían los palacios florentinos del siglo XV. Dentro de la ficción del juego, el diseño original del Palacio Auditore es atribuido a Alberti[3], uno de los arquitectos más importantes del siglo XV en Italia. Si bien la mezcla estilística que aparece en las fachadas del palacio[4] no descarta que un edificio como este se hubiese construido en Florencia en el siglo XV, es poco posible que una arquitectura tan poco canónica fuera la obra de un arquitecto como Alberti.

Alrededor de estos edificios imaginarios se construyen relatos que cuentan la cronología de su construcción. Por ejemplo, el Palacio Auditore, supuestamente terminado en 1473, fue abandonado tras la muerte del padre y los hermanos de Ezio. En 1494 fue ocupado por las tropas francesas que invadieron Florencia y expulsaron a los Medici de la cuidad. En 1497 durante la Quema de las Vanidades de Savonarola el palacio fue despojado de sus contenidos y finalmente fue destruido entre 1498 y 1500. Estos relatos están consignados en la base de datos del juego, en donde además aparecen las biografías de los personajes y las reseñas de los eventos históricos pertenecientes al videojuego, construyendo una especie de enciclopedia ficticia.

Hemos visto hasta ahora cómo la arquitectura es en ACII un elemento que forma parte de la historia detrás del videojuego y cómo se construye a partir de bases históricas combinadas con la ficción. Sin embargo, el jugador solo puede conocer este relato que subyace al juego a través del acceso a la base de datos del mismo. Para tal fin, el jugador es invitado a consultar dicha base en momentos específicos del juego. Por ejemplo, cuando está cerca de los edificios emblemáticos o cuando completa una misión. Con todo, este

3 Leon Battista Alberti (1404 – 1472) fue un humanista italiano. Alberti diseñó numerosos edificios representativos del Renacimiento italiano, entre ellos, el Palacio Rucellai (1446- 1451) en Florencia, en el cual está inspirado el Palacio Auditore.

4 El Palacio Auditore tiene características formales propias de los palacios renacentistas florentinos del siglo XV, como son la división en tres pisos que se evidencia en la fachada por medio de cordones de piedra, el manejo de diferentes texturas en el acabado de los pisos, el uso de piedra almohadillada en el primer piso y el remate del edificio en una gran cornisa. Otros elementos del palacio son más representativos de la arquitectura de los palacios del siglo XVI, como por ejemplo el énfasis que se da a las esquinas con el manejo de la piedra y la aparición de órdenes de columnas, en este caso de pilastras en fachada. Finalmente, los arcos apuntados que enmarcan las ventanas y la puerta del palacio son un tipo de arquitectura que se asocia más con la Edad Media que con el Renacimiento.

relato no es fundamental para jugar el juego y terminarlo, que es la meta última del jugador. Si el jugador no está interesado en la historia detrás del juego, puede únicamente acceder a la base datos cuando es absolutamente necesario para continuar jugando. En este caso, el papel de la arquitectura como un elemento del relato ficticio puede pasar desapercibido y ser irrelevante. Es por esto que resulta importante mirar el papel de la arquitectura en ACII no como un elemento más del relato ficticio, sino por su rol en la conformación del espacio del juego, uno que ningún jugador puede obviar.

USO DE LA ARQUITECTURA EN EL JUEGO

Vale la pena aclarar que lo que llamamos arquitectura o la representación de esta en un videojuego es en términos técnicos *gamespace*, es decir, el espacio del juego que se construye para que este pueda ser jugado. A diferencia de la arquitectura construida, la arquitectura en el juego de vídeo no tiene cualidades inherentes, es decir, las propiedades de los diferentes elementos deben programarse, así para que una pared sea un límite, la propiedad de ser impenetrable debe programarse, de lo contrario, la pared del juego no lo es (Mcgregor, 2007: 539). Por esta razón, la representación del espacio en cualquier videojuego está condicionada por el *gameplay* o jugabilidad, es decir, por la manera en la que el jugador interactúa con el juego. En el caso de ACII, el *gamespace* son las diferentes ciudades y regiones de Italia en el siglo XV, las cuales tienen que adecuarse a las reglas del juego, que en este caso son la posibilidad de correrlas por calles y tejados y de escalar las paredes de los edificios.

La arquitectura en los videojuegos tiene diferentes funciones: sirve para definir espacios, como barreras o límites espaciales, para comunicar significados y para evocar atmósferas (Mcgregor, 2007). En ACII la arquitectura cumple todas estas funciones, los edificios conforman las calles por las que el jugador se mueve o las cubiertas por las que camina y los edificios emblemáticos que hemos mencionado antes sirven para comunicar la idea y la atmósfera de las ciudades italianas del Renacimiento. Tomando como punto de partida la función de la arquitectura en el juego, miraremos los siguientes elementos arquitectónicos que aparecen en él desde la perspectiva de quien juega: los edificios representativos y cómo estos comunican significados, las calles que sirven como barreras para el jugador y que combinadas con los edificios representativos crean una atmósfera, y las cubiertas y paredes que sirven para escalar y recorrer en altura la ciudad y constituyen elementos fundamentales del *gameplay.*

EDIFICIOS REPRESENTATIVOS

Si consideramos la representación de estos edificios dentro del juego, vemos que más que la veracidad de una reconstrucción histórica, lo que interesa es, por una parte, que el jugador reconozca la ciudad en la que está y, por otra, que puedan escalarse. Para esto, el juego modifica los edificios y muchas veces los presenta de manera inexacta. Tomemos como ejemplo la basílica de Santa María de las Flores, probablemente el edificio florentino más representativo de la época. La Basílica se reconoce generalmente por el duomo de Brunelleschi, así como por su fachada en mosaico de mármol verde, blanco y rojo que la caracteriza. En ACII, el duomo de la basílica, a pesar de no tener la geometría exacta de la diseñada por Brunelleschi, es bastante parecida y podríamos decir que precisa en términos

históricos. Por el contrario, para el siglo XV solo la parte baja de la fachada de Santa María de las Flores había sido terminada, esta parte fue posteriormente demolida para ser reemplazada por un diseño renacentista que nunca se ejecutó y la fachada que existe hoy y que es la que se representa en el juego fue construida en el siglo XIX. Así, si miramos la manera con la que se representa la catedral de Florencia, a pesar de los anacronismos que la representación del edificio pueda presentar, cumple de manera efectiva su función como un edificio que hace parte de la identidad de la ciudad que representa. Por otro lado, si miramos estos edificios como parte del *gamespace* y los tomamos como lo que son, es decir, un espacio para el juego, vemos que ACII le permite al jugador interactuar con la arquitectura de manera que en la realidad no lo puede hacer. Para seguir con el ejemplo de la catedral de Florencia, solo en ACII puede alguien escalar la fachada de la catedral, trepar la cúpula de Brunelleschi y arrojarse en caída libre desde la linterna al interior de la basílica.

ATMÓSFERA – LA CALLE

Es importante tener en cuenta que el videojuego no separa a los edificios de su contexto. En el juego, como en la ciudad real, los monumentos históricos forman parte de una experiencia en la que se combinan con estructuras genéricas como viviendas y en donde el movimiento de quien las recorre es fundamental para la experiencia de la ciudad. El jugador de ACII se mueve por la ciudad caminando entre calles como lo hace en la vida real o escalando por los muros y caminando en los tejados, algo que el mundo imaginario del juego le permite y, en este recorrido, los monumentos aparecen como acentos que evocan la atmósfera de la ciudad. Al desplazarse por las ciudades y pueblos, los jugadores tienen una visión parcial de los edificios de modo que la manera como se percibe la arquitectura en el videojuego se aproxima a lo que es la experiencia real de alguien que camina sin rumbo por las calles de una ciudad.

La imagen de la ciudad que se muestra en el videojuego recuerda a la manera que Gordon Cullen[5] describe la experiencia de la ciudad, la cual se articula a través de recorridos que van formando en la mente de los habitantes una idea de ciudad (1977). Cullen llama «Visión Serial» a esta manera de entender la ciudad en donde tanto las personas como las actividades que desarrollan, así como el lugar en el que las realizan, son igualmente importantes. Para que el jugador tenga la sensación de moverse por las calles y tejados, el videojuego utiliza una técnica heredada del cine, en donde las imágenes cambian rápidamente generando la ilusión de movimiento. Esta técnica es en sí una visión serial de un espacio, en este caso el espacio del juego. De igual manera vemos que, en la ambientación de las ciudades o lugares de ACII, la arquitectura aparece como un escenario en el que la vida diaria de las personas que habitan dichos lugares se desarrolla. El jugador a medida que recorre las calles, se encuentra con personajes del común y estos forman un conjunto inseparable con la arquitectura y la actividad que desarrollan: el vendedor en su tienda, los niños jugando en la calle, soldados vigilantes erguidos frente al edificio que custodian, cortesanas recorriendo las calles buscando clientes potenciales, predicadores sobre tarimas dando sermones rodeados de escuchas, etc.

5 Gordon Cullen (1914 – 1994) fue un arquitecto y diseñador urbano inglés, importante para la teoría urbana de la segunda mitad del siglo XX por proponer métodos de estudio de la ciudad que ofrecieran alternativas a los métodos positivistas.

LAS CUBIERTAS

Si bien la imagen de las ciudades que se comunica al jugador cuando este recorre las calles es familiar, ACII propone al jugador maneras de interactuar con la arquitectura que solo son posibles en el universo de ficción del juego. El jugador como Ezio escala las paredes de los edificios apoyándose en dinteles, alféizares, postigos, cordones de piedra, balcones, cornisas, barandas, argollas, medallones, andamios, etc. Aunque la mayoría de estos elementos son correctos desde el punto de vista de la historia de la arquitectura, el juego, por razones de su jugabilidad, exagera la presencia de estos para permitirle al jugador escalar paredes y llegar a las cubiertas por las que puede también recorrer la ciudad. Esta interacción hace que todos los elementos de la fachada cobren un papel importante en el juego y que el jugador sea consciente de ellos, aun si no conoce su nombre técnico ni su función más allá del juego. En la ambientación histórica que estamos acostumbrados a ver en el cine, los detalles son fundamentales para recrear la atmósfera de determinada época. Sin embargo, difícilmente el observador se detiene en los detalles y, por el formato mismo del medio, no le es posible interactuar con ellos. En ACII, por el contrario, los elementos arquitectónicos de las fachadas son fundamentales para el juego. Sin ellos, Ezio no podría desplazarse por la ciudad como lo hace.

Una vez escalada la pared, el jugador llega a las cubiertas de los edificios y puede recorrer las ciudades desde una perspectiva a la que, hasta la reciente aparición de los drones comerciales, solo teníamos acceso a través del cine. Parte de la magia de ACII consiste en que nos permite imaginar y recorrer ciudades enteras por sus tejados. No podemos olvidar que ACII es un juego y, como tal, su objetivo principal es divertir al jugador. Parte de la diversión en ACII consiste en convertirse en Ezio, trepar por las paredes y recorrer los tejados saltando de edificio en edificio, inclusive algunas veces en una carrera contra el tiempo. Es en los tejados donde Ezio recoge plumas para la máquina voladora de su hermano menor Petruccio, donde descubre los jeroglíficos que reconstruyen el secreto de los Asesinos y, en los puntos más altos, donde sincroniza su mapa con el mapa de la ciudad. Es precisamente durante la sincronización que el juego muestra sus vistas más elaboradas de las ciudades y pueblos, una visión panorámica desde las alturas que incorpora la ciudad y el paisaje de manera espectacular mostrando una perspectiva única del lugar.

EL TRAZADO DE LA CIUDAD

El mapa del juego como representación del trazado del espacio en el que este se desarrolla, es otro de los elementos arquitectónicos representado en ACII y uno de los más interesantes. Si bien los edificios representativos, las calles y las cubiertas, a pesar de anacronismos, son bastante parecidos a lo que estos eran en el siglo XV o son hoy en día, los trazados urbanos en ACII tienen poca relación con la realidad y, por el contrario, son el resultado, principalmente, de la jugabilidad. El mapa sirve para que el jugador se ubique en el espacio del juego, en este caso en las ciudades y territorios italianos, así como de herramienta que permite localizar los lugares donde debe cumplir alguna misión. En este sentido los mapas de ACII están organizados con una lógica que sirve a la jugabilidad y que, por lo tanto, es muy diferente a cómo se organiza una ciudad o de cómo lo hacía en el siglo XV.

Si comparamos el mapa de ACII con el plano de Florencia en el siglo XV veremos que la ubicación de los edificios representativos, así como la relación entre ellos, se asemeja

bastante a su ubicación real. Por el contrario, la configuración de manzanas y el trazado de las calles es bastante diferente a lo que es el trazado de una ciudad. Si vemos la distribución de las calles en la representación de Florencia en el siglo XV, estas por lo general siguen un trazado ortogonal y definen manzanas cuadradas o rectangulares en las que las construcciones conforman el paramento y quedan espacios libres al interior de la manzana. Esta manera de organizar la ciudad permite optimizar el uso del suelo en donde un número limitado de calles sirve al mayor número posible de viviendas. Generalmente, las manzanas en una ciudad se organizan siguiendo una lógica en donde cada edificio tiene un frente sobre la calle, este es la cara pública del edificio y, como tal, debe cuidarse y protegerse. Por el contrario, la parte de atrás del edificio corresponde con la parte privada del mismo y generalmente da hacia el centro de la manzana. Los edificios tienen necesidad de ventilación y luz, y es por esto que normalmente se organizan alrededor de patios o centros de manzana vacíos.

En ACII, la manera como se distribuye el espacio de la ciudad es a través de manzanas muy delgadas, generalmente de un edificio de ancho, y calles laberínticas. En el videojuego, la mayoría de los edificios son espacios a los que el jugador no puede acceder y, por lo tanto, son espacio perdido dentro del limitado y valioso espacio del juego. La calle, en cambio, es el espacio de la ciudad más usado en el juego y, por lo tanto, el más valioso. Por esto, la manera de organizar el trazado para optimizar el uso del espacio es con manzanas angostas en donde cada edificio da sobre la calle por delante y por detrás, una configuración ineficiente en términos reales, pero muy útil cuando pensamos en la jugabilidad.

En la ciudad, el mayor valor lo tiene el suelo que se puede vender y construir como privado, es decir, las manzanas, mientras que la calle es un espacio público compartido por todos los habitantes de la ciudad y debe ser optimizado y eficiente. Los romanos organizaban el territorio a partir de una retícula ortogonal y, aunque esto cambia con la lógica orgánica de la ciudad medieval, durante el Renacimiento las calles se prefieren rectas y ortogonales entre sí, dando origen a las famosas vistas que enmarcan el recorrido por la ciudad. Sin embargo, esta manera de concebir la calle como una línea recta en donde se puede ver de un extremo a otro de la calle, no es eficiente para la jugabilidad del juego en donde un recorrido más laberíntico permite que el jugador recorra calles más largas y en donde la ciudad va apareciendo poco a poco como una sorpresa para quien lo recorre.

CONCLUSIÓN

Hemos visto cómo la arquitectura en ACII es usada por una parte para la construcción del relato que subyace al juego y por otra como un elemento que construye el espacio en el que el juego se desarrolla y que a su vez evoca dicha historia. El primer aspecto tiene que ver con la construcción de un relato en donde la arquitectura. como hemos visto, es un personaje más dentro de la ficción del mismo. Esta manera de construir historias en torno a hechos históricos es común tanto en el cine como en la literatura. El segundo aspecto, es decir, la arquitectura como parte del espacio del juego, es exclusiva al videojuego y es precisamente el carácter lúdico de este, el que permite una aproximación a la arquitectura diferente a la que permiten otros medios.

La primera característica del videojuego es la interacción entre el jugador y los elementos del juego, en este caso interesa la interacción con la ciudad. En ACII, el jugador tiene la posibilidad de interactuar con la arquitectura de maneras imposibles en la realidad, le

permite al jugador jugar con la arquitectura. Por diversas razones, en el mundo real, la arquitectura generalmente no es algo con lo que se juega. Más allá de los patinadores o del *traceur*, estamos acostumbrados a habitar la arquitectura y a recorrer la ciudad como el telón de fondo de nuestras vidas. En términos de monumentos históricos, la distancia que ponemos entre ellos y nosotros en el mundo real es aún más grande. Por el contrario, en ACII el jugador escala las paredes de los edificios emblemáticos del Renacimiento italiano, estableciendo una relación con la historia de la arquitectura completamente inesperada.

El jugador, cuando juega, sabe que está participando de una ficción en donde se convierte temporalmente en un personaje ficticio de una historia ficticia. El jugador sabe que lo que está viendo no es real y lo que prima es la experiencia sobre la veracidad. Por el contrario, cuando estudiamos la historia de la arquitectura, generalmente lo que importa es la veracidad de los hechos y poder reconstruir exactamente cómo era un edificio en determinado momento. Para acceder a la reconstrucción histórica de un edificio o una ciudad en una época determinada se necesita del conocimiento especializado del historiador, para imaginar la experiencia de recorrer la ciudad y su arquitectura se necesita únicamente la experiencia del jugador, que no es más que la de un ciudadano cualquiera. Esto hace que la experiencia del juego, por inexacta que sea, involucre al jugador con el juego y con su espacio, pues evoca su experiencia en la ciudad.

Si pensamos en la ciudad y volvemos a la idea de ciudad de Cullen, veremos que la imagen de la ciudad que tienen quienes la habitan no es una reconstrucción ni una representación exacta de la realidad (1997). Por el contrario, en la creación de esta imagen se incorporan elementos icónicos, ideas e imágenes de ciudad que no coinciden con la realidad. El videojuego permite que nos aproximemos a la arquitectura del pasado poniendo de lado el valor de la precisión histórica y nos invita a experimentar los entornos reconstruidos y a construir significados propios e imágenes de ciudad propias.

La ciudad en ACII presenta la arquitectura en conjunto con los habitantes y sus acciones. Las ciudades en el videojuego, así como en la realidad, son el escenario de la vida de los habitantes. Por el contrario, cuando estudiamos la arquitectura del pasado, muchas veces nos aproximamos a los edificios como objetos aislados de su entorno y, si bien los acontecimientos que llevaron a su construcción y el desarrollo de la misma son aspectos importantes de la historia de la arquitectura, rara vez se imagina como era la experiencia de estos edificios en el contexto de la ciudad en su totalidad. ACII involucra a la arquitectura con la vida de la ciudad y con el conjunto total de las estructuras que lo rodean, haciendo que el jugador perciba estos edificios del pasado como parte de un contexto más amplio tanto respecto a otras construcciones como con respecto a las personas que los habitan y las actividades que en estos se desarrollan.

Si bien es cierto que la calidad gráfica de la representación arquitectónica en ACII hace que sea fácil confundir la arquitectura del videojuego con la realidad histórica de las ciudades italianas en el Renacimiento, este riesgo no es mayor que el que presenta una novela histórica o una película de época, que para quien desconoce la historia puede convertirse en su única fuente. Al mismo tiempo, vemos cómo el videojuego en su aproximación lúdica constituye una herramienta muy potente para difundir la historia y hacerla atractiva. Este potencial es reconocido hoy en día tanto por la industria como por la academia. Con los años, los realizadores de ACII han ido perfeccionando las herramientas del juego como vehículos educativos al punto que, en la versión más reciente de la saga, *Assassin´s Creed Origins* (2017), el problema de la inexactitud y el anacronismo fue superado con la ayuda

de historiadores especializados que colaboraron en el desarrollo del juego. Sin embargo, a pesar de que la investigación histórica que subyace a la última versión del juego es mucho más rigurosa que la primera, la manera de transmitir el conocimiento del pasado sigue haciéndose desde lo lúdico y la diversión apoyados en la experiencia y la memoria de los jugadores.

Todo lo anterior muestra cómo el videojuego permite imaginar una experiencia de la arquitectura que no se apoya en fundamentos objetivos sino, por el contrario, a partir de la imaginación, la experiencia sensorial y la memoria, permite reconstruir de manera ficticia el universo del juego y, en este caso, del Renacimiento italiano. Esta aproximación al pasado es considerada por las disciplinas modernas como contraria a la verdad por estar basada en la subjetividad. Sin embargo, estos métodos de aproximarse a una época histórica resultan mucho más atractivos para la mayoría de las personas, pues están relacionados con su experiencia de la ciudad.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Chatman, S., *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, London, Cornell University Press, 1978.

Cullen, G., *The Concise Townscape*, Oxford, Architectural Press, 1977.

Díaz Alché, K., «Legado envenenado: La perduración de distorsiones históricas en la lúdica digital», *Quaderns de Cine* , 12 (2017), pp. 35-49; <https://revistes.ua.es/quacine/article/view/2017-n12-la-perduracion-de-distorsiones-historicas-en-la-ludica-digital> [consulta: 21 mayo 2018].

Douglas, D., «Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II», en Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B. R. Elliot (eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013, pp. 215-231.

Juul, J., «Games Telling Stories? – A brief note on games and narratives», *The International Journal of Computer Game Research*, 1 (2001); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [consulta: 21 mayo 2018].

McGregor, G. L., «Situations of Play: Patterns of Spatial in Videogames», en Akira Baba (ed.), *Situated Play. Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA)*, IV, Tokyo, The University of Tokyo, 2007, pp. 537-545; <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/071.pdf> [consulta: 21 mayo 2018].

Nitsche, M., *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Massachusetts, The MIT Press, 2008; <https://pdfs.semanticscholar.org/0e4c/970e0405f61a684123ef83d02a3349f925ed.pdf> [consulta: 21 mayo 2018].

¿PLATA O PLOMO? LA SOCIEDAD COLOMBIANA EN EL UNIVERSO *NARCOS*

Esteban Alejandro SARAVIA GEDES
Universidad de Alicante

RESUMEN

La ficción televisiva *Narcos* (2015), ambientada en la Colombia de finales de los 80 y mediados de los 90, ha sido uno de los grandes éxitos de la plataforma Netflix. Esto ha generado un gran interés por el mundo de los narcotraficantes medellinenses y caleños. A su vez, los productores de la serie han creado toda una representación de la sociedad colombiana integrada en un guion que relata la guerra del Estado colombiano y la DEA contra capos como Pablo Escobar o los hermanos Rodríguez Orejuela, pasando por el conflicto armado entre guerrillas comunistas como las FARC y de extrema derecha como los Autodefensas, la alta sociedad de Cali o las chabolas de Medellín. El objetivo de este artículo es analizar la representación que se hace de la Colombia de los narcos y distinguir el rigor histórico del romanticismo característico de las ficciones televisivas.

Palabras clave: Narcos, Colombia, televisión, sociedad, narcotráfico, América Latina

ABSTRACT

The TV show *Narcos* (2015), set in Colombia in the late 80s and early 90s, has been one of the great successes of the Netflix streaming platform. This has generated a great interest in the world of drug dealers of the Medellin and Cali cartels. In turn, the producers of the series have created a whole repsentation of Colombian society; all in a script that narrates the war of the colombian State and the DEA against druglords like Pablo Escobar or the Rodriguez Orejuela brothers, passing trough communist and far-right guerrilla's like Farc or the AAC, the high society of Cali or the shacks of Medellin. The objective of this paper is to analyze the representation that is made of the Colombia of the drug traffickers and to distinguish the historical rigor form the television fictions characteristic romanticism.

Keywords: Narcos, Colombia, television, society, drugdealing, Latin America

INTRODUCCIÓN: LA PROBLEMÁTICA 'NARCO'

El narcotráfico, y en concreto el de cocaína, ha sido (y sigue siendo) uno de los grandes mercados criminales en América Latina. Siguiendo a Ávila, un mercado ilegal se crea cuando existe una demanda efectiva y potencial insatisfecha de un determinado producto que ha sido prohibido por ser muy perjudicial para la población. Esta demanda es cubierta por una serie de actores que se colocan al margen de la legalidad, evadiendo la justicia a través de diversos mecanismos para controlar y producir dichos bienes ilegales (AA.VV., 2013: 137).

El narcotráfico es un desafío de enorme dificultad para los Estados, no sólo por los estragos que produce en la salud pública, sino también porque la influencia de los 'padrinos' de la droga llega a corromper las entrañas mismas del sistema (Cadena Montenegro, 2010: 46), ya sea con dinero (sobornos) o recurriendo al terror (secuestros, asesinatos, amenazas, etc.).

Entre las razones fundamentales para analizar el narcotráfico, Daniel Pontón (2013: 136) señala tres:

- Sustento vital de redes y actividades criminales complejas (blanqueo de dinero, secuestro de personas, red de laboratorios, rutas de transporte de la cocaína, etc.).
- Los problemas sociales (deterioro social y económico de la población) derivados de la venta y consumo de cocaína son causa indirecta del nacimiento de nuevas actividades ilegales que dependen de la actividad 'narco'.
- El narcotráfico proporciona servicio a otras actividades delictivas, consiguiendo importantes ventajas frente a otras economías criminales.

El tráfico internacional de cocaína supone el principal motor financiero de las mayores organizaciones criminales a nivel global, y según cálculos de la ONUDD del año 2005 esta actividad movía alrededor de 320.000 millones de dólares anuales, diez veces más que la segunda más rentable: el tráfico de personas. Históricamente, los dos grandes focos del narcotráfico en Latinoamérica han sido México y Colombia, países en los que han surgido ya legendarias organizaciones criminales como los carteles de Medellín, Cali, Norte del Valle, Guadalajara, Juárez… todas ellas capaces de producir y exportar incontables toneladas de cocaína principalmente a Europa y los Estados Unidos. De hecho, de acuerdo con un informe de la UNODC del año 2012, Estados Unidos sigue siendo el principal consumidor de drogas a nivel mundial, incluso hasta nuestros días. América del Norte consume un 40% de la cocaína mundial, correspondiendo un 30,8% a los Estados Unidos, lo que explica por qué este país es un suculento objetivo para los carteles de la droga. Pese a todo, las toneladas totales exportadas a suelo estadounidense se han reducido de las 267 toneladas métricas en 1998 hasta las 165 en 2008, tendencia que se ha reproducido en el consumo del resto del mundo (Pontón, 2013: 140). Aun así, continúa siendo la actividad criminal más grande del mundo, capaz de desestabilizar países enteros y de movilizar gigantescas cantidades de dinero.

Perú y Bolivia son los dos principales productores de hoja de coca del mundo. Durante todo el siglo XX una pequeñísima parte de estas hojas eran trituradas y convertidas en cocaína para su venta ilegal, pero el tráfico de esta sustancia no se convertiría en la gran actividad criminal que es hoy día hasta la década de 1970 cuando el consumo empieza a dispararse en los Estados Unidos. Este aumento del consumo puede explicarse en la nueva juventud de los setenta, imbuida en una mentalidad competitiva que le hizo despreciar los alucinógenos (consumidos de forma masiva en la década anterior) en favor de estimulantes

como la propia cocaína. Colombia no era, en principio, un país productor, pero los enormes beneficios de la cocaína respecto a la marihuana (producto que se exportaba en gran cantidad desde Colombia) hizo que muchos traficantes de esta última cambiasen de negocio, por lo que las rutas preestablecidas para la venta de marihuana se mantuvieron, pero esta vez para exportar cocaína. Así, Colombia, país andino con una población indígena empobrecida dispuesta a trabajar en los cultivos de planta de coca, se convirtió rápidamente en el primer exportador mundial de esta droga (Sevilla Soler, 1992: 735-736).

EL NARCOTRÁFICO LATINOAMERICANO EN LA FICCIÓN

Con todos los datos analizados previamente, no es de extrañar que el narcotráfico se haya convertido en una temática muy popular en el mundo audiovisual. Como ejemplos podemos citar la cinta *El precio del poder* (1983). Dirigida por Brian de Palma y protagonizada por Al Pacino, narra la historia de un inmigrante cubano que, partiendo desde los bajos fondos de Miami, consigue convertirse en el narcotraficante más poderoso de la ciudad. En su periplo se topa con el ficticio Cártel Boliviano de Alejandro Sosa (Paul Shenar), primero socio y posteriormente enemigo del protagonista Tony Montana. Años más tarde Michael Douglas y Benicio del Toro protagonizan *Traffic* (2000), dirigida por Steven Soderbergh, filme que narra las experiencias de Robert Wakefield como supervisor de las operaciones de la DEA en México a la vez que intenta lidiar con una hija cocainómana.

Sobre Colombia, principal punto de distribución del tráfico de la cocaína mundial entre los años ochenta y mediados de los noventa, la mayoría de producciones pusieron el foco en el Cartel de Medellín y en menor medida en el de Cali. La figura de Pablo Emilio Escobar Gaviria, líder del cartel medellinense y su imperio del narcotráfico suscitaron gran interés en el mundo audiovisual a partir del año 2000. Se manifestó a través de numerosos filmes documentales que pretendían arrojar algo de luz acerca de la vida privada de 'El Patrón'. ¿Cómo era en el trato personal un hombre que sembró el terror en Colombia entre finales de los 80' y principios de los 90'? A esta pregunta intentó responder el documental *Los archivos privados de Pablo Escobar* (2000), uno de los primeros grandes trabajos de investigación que fue emitido en televisión acerca de la influencia y poder que llegó a alcanzar el capo medellinense. Le siguieron otros como *Pablo: ángel o demonio* (2007), *The King of Coke* (2007), *Pablo Escobar, El terror de Colombia* (2008) y *Pecados de mi Padre* (2009), documental este último que recoge el testimonio de Sebastián Marroquín, hijo de Escobar quien tuvo que cambiar su identidad para desmarcarse de su pasado familiar, y que ofrece una interesante reflexión acerca de la vida personal del capo y sobre la reconciliación entre las familias de los verdugos y las víctimas.

En el mundo de la ficción la figura de Escobar saltó al primer plano gracias a la célebre serie colombiana *Pablo Escobar: El Patrón del Mal* (2012), dirigida por Laura Mora Ortega y Carlos Moreno y protagonizada por Andrés Parra. A lo largo de 113 episodios el drama de la cadena Caracol TV narra la vida de Escobar desde sus inicios como un joven contrabandista, pasando por el ascenso y caída de su imperio criminal, hasta su muerte a manos de la policía colombiana. Esta producción tuvo un gran éxito no sólo a nivel nacional, sino también internacional[1], gracias sobre todo a la forma en la que retrató la vida personal del

1 Información extraía del sitio web de *La Nación*, disponible en: https://www.lanacion.com.ar/1657577-escobar-el-patron-de-mal-las-claves-del-exito-de-la-serie-del-momento. [Fecha de consulta: 03/05/18].

narcoterrorista más buscado de Latinoamérica, intentando recrear no sólo su personalidad despiadada y cruel, sino además su lado más humano. El escritor Mario Vargas Llosa, en una columna de opinión del periódico *El País,* reflexionaba lo siguiente tras visionar la serie:

> Lo que produce escalofríos viendo esta serie es la impresión que deja en el espectador de que, si el poder y la fortuna de que disponía no lo hubieran empujado en los años finales de su vida a excesos patológicos y a malquistarse con sus propios socios, a los que extorsionaba y mandaba asesinar, y se hubiera resignado a un papel menos histriónico y exhibicionista, Pablo Escobar podría haber llegado a ser, hoy, presidente de Colombia, o, acaso, el dueño en la sombra de ese país. Lo perdió la soberbia, el creerse todopoderoso, el generar tantos enemigos en su propio entorno y producir tanto miedo y terror con los asesinatos colectivos de los coches bomba que hacía explotar en las ciudades a las horas punta para que el Estado se sometiera a sus consignas, que sus propios compinches se apandillaran contra él y fueran un factor principalísimo en su decadencia y final (Vargas Llosa, 2013).

En el cine la figura de Escobar ha sido interpretado por Benicio del Toro en *Escobar: Paradise Lost* (2014) y por Javier Bardem en *Loving Pablo* (2017), dos películas que no se centraban tanto en la figura de 'El Patrón' como sí en algunos de sus allegados y allegadas más próximos: la primera es un relato ficticio acerca de la pareja de su hija y la segunda nos enseña la perspectiva de la periodista Virginia Vallejo (interpretada por Penélope Cruz), amante de Escobar, sobre su relación con el 'Robin Hood paisa'[2]. Estas nuevas perspectivas a la hora de abordar la vida del capo medellinense demuestran la fascinación que despierta en el mundo audiovisual la temática del narcotráfico en general y la figura de Pablo Escobar en particular.

LA COLOMBIA DE *NARCOS*

Pero si hay una producción que puso las historias de narcos colombianos en el primer plano audiovisual esa es sin duda la ficción televisiva de Netflix *Narcos* (2015)[3], creada por Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro y Paul Ericksen. Consta hasta el momento de tres temporadas, y una cuarta que se estrenará a mediados del 2018. En sus tres primeras entregas la serie nos narra la lucha del gobierno colombiano y la DEA frente a los peligrosos carteles de Medellín y Cali. Los personajes principales son Javier Peña (interpretado por Pedro Pascal) y Steve Murphy (Boyd Holbrook), dos agentes norteamericanos a través de cuya perspectiva se narra la verdadera guerra que se libra en el país sudamericano entre el gobierno y los narcotraficantes, encarnados por Wagner Moura (Pablo Escobar), Damián Alcázar (Gilberto Rodríguez), Francisco Denis (Miguel Rodríguez), Alberto Amman ('Pacho' Herrera) y Pepe Rapazote (José 'Chepe' Santacruz).

2 Este apodo le fue conferido a Escobar en un polémico artículo de la *Revista Semana* en su edición número 50, en abril de 1983.

3 La ficha técnica de la obra ha sido extraída del portal IMDb, disponible en: https://www.imdb.com/title/tt2707408/. [Fecha de consulta: 03/05/18].

Para la construcción de su relato, la historia entremezcla imágenes de archivo con sucesos ficticios, en una línea cronológica que abarca desde la década de los setenta hasta 1995. El escenario principal de las tres primeras temporadas es Colombia, principalmente las ciudades de Medellín y Cali.

En este trabajo nos centraremos en la representación que hace la ficción de la sociedad colombiana.

¿UN (NARCO)ESTADO FALLIDO?

A lo largo de las tres primeras temporadas de *Narcos* se nos presenta una Colombia que cumple algunos de los requisitos para considerarlo Estado fallido, siguiendo las consignas de los internacionalistas Herman y Rartner. Para dichos expertos esta situación se alcanza cuando un país es incapaz de proporcionar protección a sus ciudadanos, representando una amenaza para Estados vecinos, presenta una fuerte inestabilidad política y económica, conflictos internos, etc. (Zapata Callejas, 2014: 89).

Como en la Colombia de los noventa, la serie representa un Estado sobrepasado por el problema del narcotráfico:

- Las fuerzas de la ley se encuentran sometidas a los intereses de los criminales gracias a sobornos o amenazas. Esto se vislumbra en la cita ficticia de 'Plata o plomo' que Escobar dirige a los miembros de un control policial.
- La justicia no puede ejercer en libertad sus prerrogativas. Vemos como varios jueces deben tapar sus rostros para evitar represalias de los narcotraficantes, y Escobar financia el asalto al Palacio de Justicia de Bogotá, asesinando a miembros del tribunal supremo.
- Los medios de comunicación tampoco escapan a la influencia de los narcos. Algunos periodistas se ven seducidos por el dinero o el encanto personal de los criminales, como es el caso de la amante de Escobar, Valeria Vélez (personaje ficticio basado en la periodista Virginia Vallejo). Cuando los medios no se dejan corromper y denuncian las actividades del narcotráfico es cuando se inician las acciones violentas contra estos. En las imágenes de archivo emitidas en la serie se comenta el atentado de Escobar contra la sede del periódico *El Espectador*.
- Narcoestado: Pablo Escobar llegó a convertirse en congresista, y toma represalias contra aquellos políticos que desvelan sus vínculos con el narcotráfico. El Cartel de Cali tiene contactos y amistades con altos cargos de la política colombiana, llegando incluso a financiar la campaña del presidente Ernesto Samper.
- Narcoterrorismo: en su periplo por acabar con la extradición el cartel de Medellín no vacila en atentar contra las fuerzas del orden, la clase política e incluso la población civil. Algunos de sus ataques más sonados fueron los atentados al avión de Avianca el 27 de noviembre de 1989 (110 muertos) y el perpetrado en Bogotá del 30 de enero de 1993 (25 muertos y 70 heridos). En total, se atribuyen a la organización de Escobar un total de 623 atentados con casi mil muertos entre civiles y policías[4]. El uso de bombas como método de terror por parte del Cartel de Medellín se debe en gran parte a los contactos que mantuvo dicha organización con un miembro de la banda terrorista ETA (Villarreal, 2010: 62), hecho que se alude en la serie a través

4 'Las cifras del Mal' en *Semana* (Edición Digital), 2013.

de un personaje ficticio llamado Efrán González, alias 'El Español' (basado en un miembro real no identificado de la banda apodado 'Miguelito')[5].

– Otras violencias (secuestros, paramilitarismo y guerrillas): En esta época existieron en Colombia numerosos grupos armados con diferentes objetivos, pero que guardaron alguna relación con el narcotráfico. A las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) se le sumaban grupos como el M-19, pionero en la utilización del secuestro como herramienta de presión para conseguir recursos económicos o influir decisiones políticas. Cuando en 1981 el M-19, guerrilla comunista, decidió secuestrar a Marta Nieves Ochoa, hermana del Clan Ochoa, asociado al Cartel de Medellín, Escobar reaccionó creando el grupo paramilitar 'Muerte a Secuestradores' (MAS), encargado de perseguir a los miembros del M-19. El MAS, si bien no fue el origen del paramilitarismo en Colombia, si que cimentó la aparición de futuros grupos como 'Los Extraditables', los 'Autodefensas Armadas de Colombia' o 'Los Pepes' (Sánchez G [coord.], 2013, páginas 29-30). Todos estos grupos cometieron actos que vulneraron sin pudor los derechos humanos, en muchas ocasiones amparados por la CIA y el propio Estado colombiano. Cuando el Cartel de Medellín se percata de que los ataques a la población civil son insuficientes para frenar la extradición, Escobar y su organización planean secuestrar a miembros de las familias más influyentes de Colombia. El asesinato de Ofelia Hernández disparó las alarmas de los familiares de los secuestrados, quienes presionaron al presidente Gaviria para que derogue la extradición. La muerte de la periodista Diana Turbay[6], hija del ex presidente Julio César Turbay que fue asesinada accidentalmente en un fallido operativo de rescate, provoca que Gaviria termine por someterse a las presiones de los narcotraficantes, teniendo que dar marcha atrás con la extradición y cumpliendo el objetivo de los llamados 'Extraditables'[7]. Así, consiguió que Escobar finalmente se entregase, pero a cambio de permitirle construir su propia cárcel, que sería conocida como 'La Catedral'[8].

– Guerra Sucia: en la serie se refleja como el presidente Gaviria y su gabinete, obsesionados en acabar con Escobar, acometen actos de auténtica guerra sucia al no condenar los asesinatos perpetrados por los Pepes (incluso contra población civil, como en el asesinato de Valeria Vélez) o presionando a otros gobiernos a no dar asilo a la familia del capo medellinense como medida de presión contra el jefe criminal, aun a riesgo de que fuesen asesinados por los enemigos del cartel de Medellín. La configuración del llamado Bloque de Búsqueda, liderado inicialmente por el ficticio coronel Horacio Carillo muestra toda la crudeza e inmoralidad del Estado colombiano en su lucha contra los narcos: Carillo no duda en asaltar locales nocturnos en los que se encuentren soldados de Escobar, aun a riesgo de herir o asesinar a ciudadanos inocentes, como en la redada en la que asesinan al sicario Poison; tampoco vacila en asesinar a sangre fría a un adolescente informante del cartel para enviar un mensaje al resto de niños de los barrios pobres de Medellín de

5 Los contactos del Cartel de Medellín con dicho terrorista se conocen exclusivamente por los testimonios en entrevistas del ex sicario de Escobar Jairo Jhon Vazquez alias Popeye. Una de ellas es la que realizó al portal HispanoPost.

6 'La muerte de Diana Turbay, duro revés en la lucha contra los 'narcos' colombianos en *El País*, 1991.

7 'Fin de la extradición: 51 a favor, 13 en contra' en *El Tiempo*, 1991.

8 'Pablo Escobar se entrega al Gobierno colombiano' en *El País*, 1991.

lo que les pasaría si estaban dispuestos a trabajar para los narcotraficantes. El grado del odio del Estado y las fuerzas del orden contra el cartel se ejemplifica cuando, tras el asesinato del abogado de Escobar Fernando Duque y su hijo a manos de los Pepes, el agente Trujillo, lejos de sentir pena (pese a que eran personas inocentes) responde que "muchos perdieron familiares a manos de Escobar"[9].

Con la muerte del capo medellinense y con la llegada de Samper al poder se pone en marcha el llamado programa CONVIVIR, destinado a fomentar los ejércitos privados para luchar contra las guerrillas comunistas, señaladas no sólo como elemento de inestabilidad político-militar, sino también como principales responsables del narcotráfico[10]. En el aparato de guerra sucia participan funcionarios estadounidenses como el embajador norteamericano Arthur Crossby, quien no condena los actos del gobierno colombiano, sino que mas bien apoya los operativos; el teniente Lou, militar anticomunista encargado de dirigir las operaciones de inteligencia contra las guerrillas marxistas; el agente de la CIA Stechner, quien colabora con diversos grupos paramilitares para perseguir y exterminar enclaves de la guerrilla, cuyos 'soldados' en la mayoría de los casos no son más que campesinos desarmados, llegando incluso a preparar montajes para convencer a la opinión pública de que la guerra contra las drogas y la guerrilla realmente está siendo efectiva. Todos estos elementos inciden en la estrategia estadounidense en América Latina, justificada desde la caída del bloque soviético con la lucha contra el narcotráfico (Suárez, 2010: 6). La CIA suministra armamento a los Autodefensas, y el agente Peña colabora con Don Berna, entregándole información a los Pepes acerca del cartel de Medellín.

PERSPECTIVA DE CLASE: DEL 'ROBIN HOOD PAISA' A LOS 'CABALLEROS DE CALI'

A lo largo de la serie se incide mucho en la mentalidad y conciencia de clase de los dos grandes capos de la droga, las cuales difieren en muchos puntos.

El Pablo Escobar que encarna Moura tiene muchos puntos en común con el personaje real. Efectivamente, 'El Patrón' se crió en una familia campesina en Rionegro, pero no pertenecía a un grupo social excluido, sino que se crió en un barrio de clase media (La Paz de Envigado), teniendo una educación secundaria. Sus acercamientos al mundo del crimen, por tanto, no se explican en unos orígenes difíciles, sino en su acercamiento a personalidades del mundo del crimen y en concreto al negocio del contrabando, en alza en la zona de Antioquia. Convencido de que su verdadero papel en la vida era llegar a ser presidente de la República de Colombia para arrebatar el poder a los 'hombres de siempre', Escobar decide emprender una tristemente célebre campaña política. Se considera a sí mismo un hombre del pueblo, utilizando durante su campaña política para ser suplente en el Congreso discursos de carácter populista. Utilizó además el dinero del narcotráfico para construir un barrio para los habitantes de Moravia, canchas de fútbol, repartir mercados, abrir sitios de atención material, etc. El objetivo era, en realidad, construir redes clientelares con las que conseguir votos y la colaboración de la población para proteger sus actividades criminales y posteriormente ocultarse de las autoridades cuando se ordenó su detención (Duncan, 2013: 247-251).

9 El asesinato del abogado de Escobar y su hijo fue un episodio real, siendo el verdadero nombre de este Guido Parra Montoya. Esta noticia fue recogida por el periódico *El Tiempo*.

10 'Así nacieron las CONVIVIR' en *El Tiempo*, 1997.

La otra cara de la moneda la representan los jefes del cartel caleño, quienes se llaman a sí mismos Caballeros de Cali. Su modus operandi dista, en apariencia, de la violencia indiscriminada de Escobar, encomendándose al anonimato público y a la relación con la alta sociedad local. Jorge Salcedo, el jefe de seguridad de los hermanos Rodríguez, ordena a todos sus empleados que vayan desarmados, ya que consideran que la comunicación y la recopilación de información es lo verdaderamente importante a la hora de evadir a las autoridades, aunque paradójicamente acabaría delatando a uno de sus jefes[11]. Los hermanos Rodríguez se codean con la clase política y las clases adineradas, como bien se puede apreciar en la fiesta que organiza Gilberto para anunciar la salida del cartel del negocio de la droga. En dicha fiesta podemos ver entre los asistentes a varios tenientes de la policía de Cali e incluso al mismísimo alcalde de la ciudad. Pese al bajo perfil que intentan mantener, los capos de Cali no están exentos de participar en actos de extrema violencia, como por ejemplo el coche-bomba que ordenaron hacer estallar contra el edificio Mónaco en el año 1988. La cara más violenta del Cartel, en la ficción, la encarnan Pacho Herrera y Chepe Santacruz, quienes no escatiman en sádicos métodos para acabar con sus enemigos. El primero no duda en exterminar a toda la familia Salazar, mientras que el segundo no vacila en iniciar un tiroteo en pleno Manhattan ni en asesinar a sangre fría a un periodista cubano (basado en el periodista real Juan de Dios Unaune, quien no fue asesinado por Santacruz en persona, si no por un sicario contratado por este)[12].

NARCOCULTURA Y RELIGIÓN

Colombia es un país eminentemente católico y la fuerza de la religión está presente a lo largo de toda la serie e imbuye con fuerza a muchos de sus personajes. Aludimos nuevamente al sincretismo o idolatría a la figura de Pablo Escobar, de quien se realizan numerosas representaciones como Jesucristo. Pacho Herrera es representado como una persona profundamente religiosa, y le vemos santiguarse al entrar en una iglesia local tras cometer un atentado e incluso escoge una capilla como lugar en el que entregarse a las autoridades. Por otra parte, tenemos al incorruptible general José Serrano, hombre profundamente religioso que decidió unirse a las fuerzas de seguridad del Estado tras toparse con unos agentes de la policía montada, quienes le recordaron a los guerreros santos de los Evangelios.

A lo largo de estas décadas aparecen numerosos narcotraficantes que han asumido diferentes roles de liderazgo en los que se entremezcla la leyenda y el mito, con diferentes alcances y dimensiones, quienes se han convertido en personalidades aplaudidas, envidiadas admiradas desde el imaginario colectivo, a lo que se suma una cierta aura martirizante como consecuencia de su encarcelamiento y asesinato. Estas personalidades del mundo del crimen han conseguido en algunos casos gran repercusión mediática gracias a la globalización, convirtiéndose en auténticos héroes o antihéroes entre algunos de los habitantes de sus poblaciones de origen, en las que perviven creencias y mitologías sobre supuestas bondades, aventuras y hazañas (Córdova Solís, 2012: 216). Sobre Escobar ha pervivido el mito de su figura en Medellín, en especial entre quienes habitan los barrios construidos por el capo criminal, lo que se pudo comprobar en la masiva asistencia a su funeral[13]. A lo largo de

11 'Delatar si paga' en *Semana*, 1997

12 El diario *El País* se hizo eco del homicidio en su edición impresa del 13 de marzo de 1992.

13 'Precipitado entierro en Medellín del narcotraficante Escobar' en *El País*, 1993

los diferentes capítulos de la serie podemos ver las ya mencionadas representaciones de Escobar como Jesucristo, murales con su figura, un barrio con su nombre… incluso es reconocido por una multitud de medellinenses que le rodean y agasajan cuando en ese momento era el fugado más buscado del mundo. El culto a su figura también se refleja en el personaje de Limón, joven criado en uno de los barrios que construyó Escobar y que no duda en introducirse en el mundo criminal para ayudar al capo, acompañándole hasta el momento mismo de su muerte.

En las dos primeras temporadas se hace alusión al realismo mágico y a su nacimiento en Colombia. En las obras de realismo mágico no hay distinción entre lo natural y lo sobrenatural. Lo real y lo irreal conviven sin que esto suponga un problema para los protagonistas y para la trama. La simbiosis entre Cine e Historia cobra mayor relevancia en el caso del Realismo Mágico, ya que posibilita la incorporación de lo que se conoce como intrahistoria, es decir, historias de vida, de las mentalidades, de los nadies, de todo aquello menospreciado por la historia oficial. Con todo, el término Realismo Mágico siempre ha suscitado controversia en el mundo audiovisual, y hay autores que consideran que debería limitarse a la literatura (Cascón Becerra, 2006: 119). Si bien el Realismo Mágico no es un elemento del que se haga demasiado uso en la ficción de Brancato, hay una escena en el que está presente con claridad: la conversación de Pablo y Gustavo en Medellín en las horas finales de Escobar. El primo del capo había sido asesinado por Carrillo y sus hombres, pero aún así se sienta al lado de Escobar en una parque y conversa con él sobre su disposición de entregarse o no a la justicia colombiana.

LAS VÍCTIMAS, LA JUSTICIA Y LA MOVILIZACIÓN SOCIAL

En medio de la guerra que mantuvo el Estado colombiano contra los carteles de la droga se produjeron numerosas víctimas. La violencia indiscriminada del cartel de Medellín atacó a todos los estamentos de la sociedad colombiana: civiles, fuerzas del orden, políticos, periodistas… Entre los asesinatos más sonados la ficción recoge los atentados mortales contra Rodrigo Lara Bonilla y Luis Carlos Galán.

Numerosos niños quedan huérfanos a consecuencia de las matanzas. Entre ellos la hija de 'Jaimito', el joven engañado por el cartel para hacer estallar la bomba del avión de Avianca, o la hija de Maritza, la amiga de Limón, asesinada por este último.

Dentro del mecanismo de guerra sucia, el fiscal general de Greiff es el único que busca mantenerse en la legalidad a la hora de afrontar la lucha contra el cartel. Desoyendo las instrucciones del presidente Gaviria de no mantener contacto alguno con Escobar, de Greiff ofrece al capo la posibilidad de volver a entregarse tras su fuga de La Catedral, y es quien ofrece protección a la familia Escobar tras no poder entrar en Alemania.

La sociedad, al principio, se moviliza pacíficamente contra el narcotráfico tras el asesinato de Bonilla, pero tras el atentando mortal contra Galán las manifestaciones contra los narcos se vuelven mucho más combativas. Escobar cuenta con gran apoyo en Medellín, "una ciudad que nunca le delataría", pero dicho apoyo empieza a decrecer como consecuencia de los violentos atentados en los últimos años de vida del Patrón, siendo el perpetrado el 30 de enero de 1993 el que pone a la sociedad colombiana en pie de guerra contra Escobar. Ya en tiempos del presidente Samper, el llamado Proceso 8000 moviliza a la sociedad colombiana contra un gobierno que había recibido dinero del cartel de Cali, y es la presión social la que acaba con la impunidad de los capos de los Caballeros.

NARCOECONOMÍA

En los diversos episodios, y en especial cuando se recrudece la guerra podemos ver como los sicarios de Escobar utilizan su dinero e influencia en las calles para impulsar su economía de guerra. Las redes clientelares que crea el narcotráfico articulan toda una narcoeconomía en la que participan los habitantes de Medellín, desde los jóvenes de las calles (que trabajan como informantes o soldados del cartel), pasando por policías y políticos corruptos, periodistas, etc.

El flujo de dinero negro del Cartel de Cali funciona a través de un complejo sistema de blanqueo coordinado por Franklin Jurado, el cual regresa a manos como dinero legal a manos del cartel, siendo administrado por Enrique Pallomari contable jefe del cartel, quien distribuye el dinero de los sobornos a las autoridades.

También se insiste en el papel de guerrillas como las FARC en el negocio del narcotráfico, que financian su guerra contra el Estado gracias a la producción de cocaína, pero también con su participación y colaboración en diferentes operativos como el ataque al Palacio de Justicia por parte del MI9 o la retención de la esposa de Franklin Jurado por parte de una comuna campesina simpatizante de las FARC.

MODELOS DE MASCULINIDAD Y FEMINIDAD

El mundo de la serie *Narcos* es uno esencialmente masculino, aunque las mujeres tienen también su espacio, si bien es cierto que en papeles casi siempre secundarios cuyo único fin es complementar el desarrollo de los protagonistas masculinos. Se nos presentan algunas mujeres que ocupan posiciones de peso como es el de la narcotraficante Helga Salazar, aunque su protagonismo en pantalla se ve reducido por personajes masculinos que las apartan fuera de los primeros planos de la trama salvo en contados tramos. El personaje de María Salazar, viuda de Claudio Salazar, viene a encarnar el clásico papel de mujer fatal, manteniendo a conveniencia relaciones íntimas con diferentes narcos caleños, destacando su relación con Miguel Rodríguez. Maritza representa la cara opuesta de la moneda: mujer de clase popular, madre trabajadora y recelosa de entrar en el círculo de los narcotraficantes. Por otra parte, tenemos a Connie Murphy, cuya función es brindar apoyo moral para su marido, si bien es cierto que en ocasiones toma partido en la acción, como cuando ayuda a escapar a la guerrillera del M-19 Elisa Álvaro.

El personaje que mejor representa el modelo de masculinidad hegemónica es el propio Escobar. Se considera a sí mismo un hombre fuerte, inteligente y de un carisma excepcional, capaz de doblegar la voluntad de hombres y mujeres para que cumplan sus designios, ya sea mediante la diplomacia o la violencia. Las mujeres son una parte importante de su vida, empezando por su esposa Tata, siguiendo por su madre Hermilda y terminando por su amante Valeria Vélez. Cada una de ellas desempeña un papel diferente en la vida del narcotraficante. Su mujer cumple el papel de madre y esposa, el eje en torno al que se configura la vida familiar de Escobar, mientras que su madre representa evidentemente el papel materno, pudiendo penetrar en las emociones de Pablo a un nivel que ninguna otra persona puede. Valeria Vélez con el tiempo se acaba convirtiendo en un importante apoyo mediático y emociona, y a su vez la periodista desarrolla también un fuerte sentimiento por Escobar.

Si hay dos personajes que mejor encarnan la inmoralidad y el machismo más acentuado son los de La Quica y David Rodríguez. Ambos desempeñan la función de sicarios principales de sus respectivos patrones (Escobar y Miguel), y no dudan en utilizar la violencia más cruda las veces que haga para conseguir sus objetivos. La visión utilitaria de la Quica sobre las mujeres de Medellín se observa en el momento que acosa con un vocabulario soez a Maritza en el taxi para que mantenga relaciones sexuales con él.

CONCLUSIONES

Como toda ficción televisiva, *Narcos* se toma numerosas licencias artísticas a la hora de reflejar una de las épocas más duras de la historia de Colombia. La representación misma de sanguinarios traficantes como Pablo Escobar o Gacha incluso se antoja en ocasiones excesivamente caricaturizada. La participación de Javier Peña en el desmantelamiento del cartel caleño es también ficticia, ya que el agente abandonó Colombia seis meses más tarde de la muerte de Escobar, por lo que no llegó a participar en el arresto de los padrinos de Cali.

Pese a sus fallos, la serie consigue tocar, ligeramente, algunos temas interesantes. Entre ellos, plantea si todo vale en la lucha contra el narcotráfico, saltándose el respeto a los derechos humanos e involucrando a víctimas inocentes en la guerra contra los carteles. Lamentablemente, estos aspectos acaban por no desarrollarse en detrimento de la acción y la violencia.

En definitiva, la ficción de Netflix presenta una Colombia dividida, sumida en un conflicto interno en el que dos bandos se enfrentan mientras el pueblo adolece en medio de la violencia indiscriminada. Pero quizá falla en el mismo punto que otras ficciones sobre narcotráfico: la versión excesivamente romántica que presenta de Pablo Escobar y otros capos criminales, llegando a banalizar en determinados momentos los acontecimientos que busca relatar. Pese al supuesto atractivo que pueda desprender la historia de El Patrón, en una sociedad democrática no puede caber otra cosa que la repulsa a su figura, ya que no podemos olvidar que Escobar y sus ejércitos criminales sumieron a Colombia en sus años más oscuros, sembrando el miedo entre la población y dejando un reguero incontable de asesinados, heridos, huérfanos y familias destrozadas. La otra cara de la moneda la protagoniza el gabinete de Gaviria, que desplegó un mecanismo de guerra sucia que resultó a todas luces inefectivo, ya que, si bien dejar operar libremente a los Pepes permitió acabar con el Cartel de Medellín, el precio fue permitir el asesinato de inocentes y el auge del Cartel de Cali.

Al final, *Narcos* refleja Colombia como un Estado semi-fallido, incapaz de resolver sus asuntos internos, bajo constante tutela norteamericana y sin posibilidad aparente de ir a mejor. Estados Unidos y los agentes de la DEA son como una especie de padre que intenta llevar a su hijo por el buen camino, mientras que el gobierno colombiano se aproxima más a esa especie de hijo adolescente rebelde que recuerda una y otra vez a los agentes de la DEA que pueden resolver sus propios asuntos, aunque al final siempre son los norteamericanos quienes salvan el día. En ocasiones se intenta alguna crítica a la política intervencionista norteamericana, a la hipocresía y a los intereses oscuros de la ayuda estadounidense, pero no dejan de ser criticas muy ambiguas, que se ven opacadas por un mensaje final bastante conservador.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

AA. VV., *Una sociedad secuestrada*, Bogotá, Centro Nacional de Memoria Histórica, 2013.

Ávila Martínez, A. & Bernardo Pérez Salazar, *Mercado de criminalidad en Bogotá*, Bogotá, Corporación Nuevo Arco Iris, 2011.

Cadena Montenegro, J. L., «Geopolítica del narcotráfico. México y Colombia: la equivocación en el empleo de las fuerzas militares», *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 210 (2010), pp. 45-58.

Cascón Becerra, J. A., «Realismo mágico. Historia e intrahistoria en el cine iberoamericano», *Trocadero*, 18 (2006), pp. 113-116.

Córdova Solís, N., «La Narcocultura: poder, realidad, iconografía y "mito"», *Cultura y representaciones sociales*, 12 (2012), pp. 209-237.

Di John, J., «Conceptualización de las causas y consecuencias de los Estado Fallidos: una reseña crítica», *Revista de Estudios Sociales,* 37 (2010), pp. 46-86.

Duncan, G., «Una lectura política de Pablo Escobar», *Co-herencia Revista de Humanidades*, 19 (2013), pp. 235-262.

Fernández Cruz, M., «*Escobar, el patrón de mal*: las claves del éxito de la serie del momento», *La Nación*, 23 de enero de 2014; <https://www.lanacion.com.ar/1657577-escobar-el-patron-de-mal-las-claves-del-exito-de-la-serie-del-momento> [consulta: 03 mayo 2018].

García, M. I., «Precipitado entierro en Medellín del narcotraficante Escobar», *El País,* 4 de diciembre de 1993; <https://elpais.com/diario/1993/12/04/internacional/754959619_850215.html> [consulta: 10 mayo 2018].

Legarda Martínez, A., *El verdadero Pablo: Sangre, Traición y Muerte*, Bogotá, Dipon, 2005.

López Zuleta, D., «Popeye: Un terrorista de ETA enseñó a fabricar bombas a Pablo Escobar», *HispanoPost*, 27 de julio de 2016; <http://www.hispanopost.com/popeye-un-terrorista-de-eta-enseno-a-fabricar-bombas-a-pablo-escobar> [consulta: 08 mayo 2018].

Lozano, P., «La muerte de Diana Turbay, duro revés en la lucha contra los 'narcos' colombianos», *El País*, 27 de enero de 1991; <https://www.google.es/amp/s/elpais.com/diario/1991/01/27/internacional/664930808_850215.amp.html> [consulta: 09 mayo 2018].

Lozano, P., «Pablo Escobar se entrega al Gobierno colombiano», *El País*, 20 de junio de 1991; <https://elpais.com/diario/1991/06/20/internacional/677368825_850215.html> [consulta: 09 mayo 2018].

Pontón C, D. & Fredy Rivera Vélez, *El ascenso estratégico: lógicas y despliegues del crimen organizado en Ecuador*, Quito, Flacso, 2011.

Pontón C, D., «La economía del narcotráfico y su dinámica en América Latina», *Iconos. Revista de Ciencias Sociales*, 47 (2013), pp. 135-153.

Reuters, «Periodista asesinado», *El País*, 13 de marzo de 1992; <https://elpais.com/diario/1992/03/13/internacional/700441209_850215.html> [consulta: 10 mayo 2018].

Sevilla Soler, R., «El café y la cocaína como motores de la economía colombiana», en María Justina Sarabia Viejo (coord.), *Europa e Iberoamérica, Cinco Siglos de Intercambio*, II, Sevilla, Asociación de Historiadores Latinoamericanistas Europeos, 1992, pp. 725-742.

Suárez, H., *Intervenciones de Estados Unidos en América Latina*, Londres, Manifiesto Press, 2010.

Torres, E., «Fin de la Extradición: 51 a favor, 13 en contra», *El Tiempo*, 20 de junio de 1991; <http://m.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-107027> [Fecha de consulta: 09 mayo 2018].

Vargas Llosa, M., «El Patrón del Mal», *El País*, 25 de agosto de 2013; <https://elpais.com/elpais/2013/08/22/opinion/1377179779_669163.html> [consulta: 03 mayo 2018].

Villarreal Sandoval, E., *El Estado mexicano ante el fenómeno jurídico-social del narcoterrorismo*, UNLA, 2007.

Zapata Callejas, J.S., «La teoría del Estado Fallido: entre aproximaciones y disensos», *Revistas de Relaciones Internacionales. Estrategia y Seguridad*, 1 (2014), pp. 87-110.

NOTAS BIOGRÁFICAS

EMILIANO ALDEGANI

Graduado distinguido de la carrera de Profesor de Filosofía (2011) y licenciado en Filosofía (2012) en la Universidad Nacional de Mar del Plata. Doctor en Filosofía (2016) en dicha universidad. Actualmente, es docente en la Universidad Nacional de Mar del Plata y becario posdoctoral en el CNICT. Editor de la revista *Prometeica* y miembro del proyecto de investigación DigitalHis.

ALBERTO ASLA

Profesor y licenciado en Historia por la UNMDP. Actualmente, finalizar su maestría en Historia por dicha universidad sobre la legislación burgundia tardoantigua. Ha participado en más de sesenta congresos. Ha contribuido en algunas ediciones de libros académicos en España y Argentina.

VERÓNICA BARRAGÁN

Profesora de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y tesista de la licenciatura en Historia de dicha institución. Miembro del Grupo de Historia de Europa: del Mediterráneo medieval al Atlántico moderno, radicado en el Centro de Estudios Sociales de América Latina (CESAL-UNCPBA) y participa en proyectos de investigación del GIEM del Centro de Estudios Históricos de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar de Plata. Su área de investigación es la representación política popular en la baja Edad Media castellana.

JAVIER CHIMONDEGUY

Profesor de Historia en la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Doctorando en Historia por la UNMDP. Becario de CONICET. Trabaja como ayudante diplomado en la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Su especialidad es la historia cultural del mundo hispánico iberoamericano en la temprana modernidad. Ha publicado artículos y capítulos de libro de la especialidad.

GABRIEL DETCHANS

Analista de sistemas, docente e investigador. Miembro del grupo TEC 2.0 (UNMDP). Autor de diversos artículos sobre videojuegos, tecnología, historia y filosofía. Trabaja para el sistema

educativo de la provincia de Buenos Aires y completa su formación como bibliotecario e historiador.

FRAN MATEU

Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas, Diplomado en Dirección Cinematográfica y Doctorando en Filosofía y Letras por la Universidad de Alicante. Ha participado en distintas antologías de relatos de género fantástico y ha dirigido los cortometrajes *Historia Muerta* (2011), *Hidden Devil* (2017) y *Hell West* (2018). También es el fundador del *Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche - FANTA ELX.*

MARIA ELISA NAVARRO

Arquitecta por la Universidad de Los Andes de Colombia. Completó estudios de maestría (2006) y doctorado (2013) en Historia y Teoría de la Arquitectura en la Universidad de McGill en Montreal (Canadá). Durante el 2008 y 2009 trabajó como consultora asociada de *Ubisoft* asesorando el video juego *Assassin's Creed II.* Actualmente, es docente en el Departamento de Arquitectura de la Universidad de Los Andes (Bogotá), donde enseña historia de la arquitectura y diseño arquitectónico.

ESTEBAN ALEJANDRO SARAVIA

Historiador por la Universidad de Alicante. Su formación académica se compone de un Grado en Historia (2015) y un Máster en Historia de la Europa Contemporánea (2017), ambos obtenidos en la universidad anteriormente citada. Actualmente, prosigue con su formación, siendo su campo predilecto los estudios acerca de los modelos de masculinidad.

KEVIN DÍAZ ALCHÉ

Graduado en Historia y Máster en Historia e Identidades en el Mediterráneo Occidental (siglos XV-XIX) por la Universidad de Alicante. Ha centrado sus estudios en las relaciones entre Europa y Extremo Oriente en los siglos XVI y XVII desde una vertiente sociocultural y en las representaciones históricas en la lúdica audiovisual. Actualmente, es editor de la revista académica *Mundo Histórico. Revista de Investigación.*

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR

Catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia. Sus principales líneas de investigación son el estudio del reino de Murcia en la Baja Edad Media, la frontera entre Castilla y Granada y las repoblaciones cristianas del reino granadino tras su conquista. Desde hace una década se centra en el conocimiento de las Humanidades digitales y, más concretamente, en cómo impacta el videojuego en el conocimiento del pasado histórico, en un momento donde el canal de expresión digital se ha convertido ya en un medio que ha llegado para quedarse en nuestra cultura.

SILVIA MONDRAGÓN

Profesora de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Estudia los sectores subalternos de la Castilla precomunera, tanto en sus manifestaciones culturales como políticas.

GERARDO FABIÁN RODRÍGUEZ

Profesor de la Facultad de Humanidades de la UNMDP, Investigador Independiente en el CONICET y académico correspondiente por la provincia de Buenos Aires de la Academia Nacional de la Historia. Miembro de la red internacional "La Gobernanza de Puertos Atlánticos (siglos XIV-XXI)". Sus líneas de investigación se encuadran en la historia de los sentidos, la historia atlántica, la historia social y cultural y las humanidades digitales aplicadas al estudio de la Alta Edad Media (especialmente referidas al mundo carolingio) y a la Baja Edad Media Hispánica (en especial a las cuestiones referentes a las fronteras y la religiosidad).

Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante